

Rally

Championship



« Les joueurs s'at-
tentent à maîtriser avec
habileté images de synthèse
et images numériques... »

Certains apprécient de nuit et de
jour la tenue et c'est un grand plaisir que de parcourir les
pistes dans l'ambiance du jeu.

Microsim



« Les courses sont
très rapides, les
graphismes sont
très bons et c'est un plaisir
de voir évoluer
son véhicule à travers les arches enjées, les forêts
de pins, les lacs et les rivières... »

Gen 4

- Joystick 92%
- PC Team 92%
- PC Loisirs *****
- Gen 4 *****



UN RÉALISME À COUPER LE SOUFFLE...

Bouclez votre ceinture, accélérez à fond,
vous faites partie de l'élite du sport automobile :
28 étapes éreintantes vous attendent pour l'une des
épreuves les plus passionnantes du championnat du
monde des rallyes !

Conditions météo changeantes : pluie, neige, brouillard...
Épreuves diurnes et nocturnes.

Surfaces de routes variées : gravier, boue, herbe...

Six voitures au choix : Subaru Impreza, Escort Cosworth, Renault Megane, VW Golf ...

Quatre modes de jeu : arcade, championnat, contre la montre et course individuelle.

Trois tailles d'écran et de multiples perspectives de vue.

Jusqu'à 8 joueurs possibles en réseau.

Europress *Le grand rallye*



Ubi Soft

<http://www.ubisoft.fr>

JANVIER 1997

CD GEN4

Malgré les fêtes et les abus (d'ondes aux marrons noyées dans le champagne), nous sommes parvenus à trouver une poignée de démos...

PAGE 8

COURRIER

On s'excuse par avance auprès des fans du Teignard, l'alcool ayant pour effet secondaire de le rendre presque amable, voire sympathique...

PAGE 16

NEWS

Fred passant désormais le plus clair de son temps dans les « cocktails diaboliques » organisés par les éditeurs, nous avons repêché les News d'un ancien numéro (rires éthyliques)...

PAGE 26

PREVIEWS

Les éditeurs aussi ont passé des fêtes difficiles, alors ne vous étonnez pas si cette rubrique ne comprend en fait que des publicités.

PAGE 56

REPORTAGE

Le seul à avoir vraiment bossé ce mois-ci, c'est Didier. Il nous ramène des News du plus fameux des développeurs PC : Origin. Côté Hard, les amateurs trouveront leur bonheur avec un résumé du salon Comdex.

PAGE 80

TESTS

Tirés au sort le 24 décembre à minuit, les notes attribuées aux jeux testés ce mois-ci attestent du sérieux de nos rédacteurs et pigistes en ces périodes de fêtes. Ils ne le savent pas encore, mais ils sont tous virés.

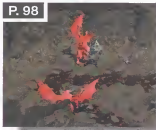
PAGE 96

SOLUCE

S'il existe en France une borne à ne pas avoir réussi à terminer Zork Nemesis, qu'elle se rende en...

PAGE 190

P. 98



TEST

Diablo

Tout, vous saurez tout sur Diablo, le dernier jeu des auteurs de Warcraft 2 et le premier de sa nouvelle branche ludique : Blizzard North. Mis à nu sur dix pages, ce jeu de rôle s'impose par son option multijoueur, son incroyable richesse et sa réalisation exceptionnelle (et je pèse mes mots).

PREVIEWS

M.D.K.

Vous avez aimé Tomb Raider ? Alors vous risquez d'adorer M.D.K., un jeu d'action en 3D temps réel à l'ambiance futuriste étouffante et aux innovations ébouriffantes, développé par les auteurs d'Earthworm Jim.

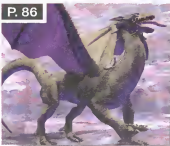
P. 56



LES TESTS

■ Diablo	P. 98	■ NBA Live 97	P. 158
■ Discworld 2	P. 110	■ SWOS-97	P. 158
■ M.A.X.	P. 118	■ Football Manager	P. 160
■ Skynet	P. 124	■ AD & D Blood and Magic	P. 162
■ Destruction Derby 2	P. 128	■ Nascar Racing 2	P. 164
■ Realms of the Haunting	P. 132	■ Evidence	P. 166
■ Jetfighter III	P. 136	■ Isis	P. 168
■ Star General	P. 140	■ Krazy Ivan	P. 170
■ K.K.N.D	P. 144	■ Heroes of Might...	P. 172
■ Power F1	P. 148	■ Donald in Cold Shadow	P. 174
■ Une poupée...	P. 152	■ Bud Tucker...	P. 176

P. 86



REPORTAGE

Origin

Ultima Online le premier épisode de la saga développé spécialement pour Internet, Ultima IX Ascension le dernier volet de la trilogie consacrée au Gardien, Wing Commander V et les prochains simulateurs Jane's : les projets des créateurs de monde vous sont enfin dévoilés.

SEGA RALLY SUR PC

SEGA PC

Vous ne verrez plus votre ordinateur
de la même façon.



Seigneur de course
à l'échelle officielle
légendaire de
Sega Rally sur
PC. Une expé-

rience unique de pilotage à
grande échelle, maniable, stable,
terrassable. Si vous voulez sentir
dans votre voiture la même
qualité que celle de la X-Box, vous
en rêviez. Les jeux d'essai
SEGA PC fonctionnent sur PC
Pentium 75 MHz. 1 Mo de
mémoire, commandes avec manettes 95
sans carte graphique.

SEITE Web :

<http://www.sega-europe.com>



SEGA RALLY est un jeu vidéo de Sega Europe.

Concours de création



Merci à tous d'avoir participé à notre grand concours de création de carte de vœux.

Le choix fut difficile, nous avons apprécié la diversité des créations et essayé de récompenser tous les participants en tenant aussi compte de leur âge. L'adéquation au style de WarcraftII a été un élément déterminant, nous avons encouragé l'idée et l'expression et pas seulement la maîtrise graphique afin de ne pas laisser de côté les plus jeunes.

Notre grand gagnant est Marc Morenn, sa carte de vœux nous a paru la plus fidèle à l'humour de WarcraftII et très bien réalisée graphiquement. Elle vous est offerte dans votre GEN4.

Nous indiquons ici les 10 premiers, chaque participant sera informé par courrier de son classement et recevra un petit souvenir de WarcraftII, dont un paquet de cartes de vœux. Merci à tous d'avoir consacré du temps et de l'énergie à vos créations.



GEN4

Ubi Soft



Marc Moreno de Toulon

liste des gagnants



Philippe Cuvelle de Grenoble
"Une très belle réalisation
graphique pour ce 2nd prix"



3rd Prix : Alain Labra de Offoules
"Un Père Noël en accord de Warcraft,
vivement ça nous a plu, il est très
bien réalisé graphiquement"



4th Prix : Sandrine Gogue de Pleuzane
"Une fille pour les participants, qui a
choisi de nous faire Warcraft II
en étant dans le style d'humour !
Bravo pour ton art en soy girl"



5th Prix : Christophe Chazotte de
Chambéry "Une image bondante
pour une année que nous nous
souhaitons pleines de surprises"



6th Prix : Cyril Bordon de
Martignac "Un style très sympathique
pour cet art en fête"



7th Prix : Frédéric Leulier de Caen
"Une saison parfaite pour inviter
l'été en 1997"



8th Prix : Antoine Lafargue de Sévres
"Félicitations à notre bryenne de 14 ans
pour son talentueux dessin"



9th Prix : Eric Dutilleul de Nivelles
en Belgique "La Belgique ne pouvait
s'inscrire que sur le mode de l'humour...
très sympa"



10th Prix : Laurent Cargol
de Miramas
"Cher Noël..."

Gen4 Live en direct!

Pour la nouvelle année, une formule enrichie en démos vous est présentée avec pas moins de dix démos jouables sur PC (trois sous Windows 95 et sept sous Dos) et trois sur Mac. TVCD est toujours présent avec des reportages et des News en pagaille!



Motion Pixels : la configuration

Motion Pixels permet d'agrandir une vidéo tout en conservant sa qualité d'origine. La configuration minimale est un 486 DX2-66/8 Mo de Ram, une carte VLB et un lecteur CD 4x. Il fonctionne sous Win95 et 3.11, mais nécessitera pour ce dernier 550/600 Ko de mémoire conventionnelle disponible sous Dos. Pour configurer ce programme, dans le menu déroulant, sélectionnez l'option **Playback Style**. Un écran vous proposera de régler 5 paramètres.

- 1/ Laissez le **Video Adapter Type** sur l'option **automatically detect**.
- 2/ Le **Minimum Resolution** permet de jouer sur la résolution de la vidéo (640x480 conseillé).
- 3/ Le **Miscellaneous Options** vous permet d'afficher le compteur d'image via le **Display Video Frame Number** et de stopper la perte d'image en sélectionnant l'option **No Frame Skipping**; cette dernière option risque en revanche de rendre la vidéo saccadée sur les petites machines.

4/ Conservez l'option **automatically detect** du **Timing Method**.

5/ N'hésitez pas à jouer avec les options du menu **Enlargement Style**. L'option **None** permet de visionner la vidéo dans son format d'origine. L'option **Single Field** améliore la fluidité de la vidéo en affichant une ligne sur deux. Le **4x HiColor** de multiplier la taille de la vidéo par quatre et d'afficher en 32 000 couleurs. Le **4x HiColor Interpolation** met à profit l'interpolation et le **4x HiColor Antialiasing** l'antialiasing (ces deux dernières options peuvent entraîner des pertes de son sur les machines dotées de cartes 8 bits). Le **4x Postitized Antialiasing** propose un antialiasing en 256 couleurs pour les machines moins passantes (P75). Les options suivantes proposent l'équivalent en 64 niveaux de gris des configurations HiColor et s'adressent en conséquence aux bécasses les plus modestes (DX2-66, DX-400). En cas de problème, consultez le fichier **Help** !

GEN4

1/L'interface

L'interface est identique pour **Gen4.exe** et **Tvod.exe**. Ensuite, elle est censée s'inspirer du meilleur produit testé dans le mois (ce qui n'est pas le cas pour ce numéro...). Pour passer de page en page, il vous suffit de cliquer sur les demi-lunes rouges, se situant en bas à gauche et à droite de votre écran. Baladez ensuite votre souris à l'écran pour assister aux transformations de votre curseur et ainsi deviner quelles parties dissimulent une application, comme l'installation d'un logiciel par exemple. Enfin, pour bénéficier d'une version totalement colorisée, vous devrez avoir un écran configuré en 65000 couleurs et non en 256 ou 16 couleurs.

2/Installez et jouez

Ce mois-ci trois jeux nécessitant impérativement Win95 et Direct-X s'installent à partir de GEN4 : **Daytona USA**, **Virtua Squad** et **Mechwarrior 2**. Si ce n'est déjà fait, un écran vous propose d'installer au préalable



les programmes suivants : Vidéo pour Windows (3.X ou 95), **Quicktime** ou encore **Motion Pixels** (CE TVCD). Sachez simplement que **Daytona USA** (Alt-F4 pour quitter la démo) nécessite 12 Mo d'espace libre sur votre disque dur et **Virtua Squad** 35 Mo. Pour les installer, cliquez simplement sur l'image du jeu pour faire apparaître un programme de décompression (WinZip Self-Extractor) et suivez les instructions. **Mercenaries** nécessite quant à lui 28 Mo et se lance à partir de l'icône **Mercdemo** dans le répertoire **Mercdemo** créé lors de l'installation. Pour avoir la liste des touches, passez par les Options de la barre de menus déroulants, sélectionnez ensuite **Cockpit Controls** puis cliquez sur **Custom Config**. Bonne chance.



1/ La configuration Motion Pixels

Pour passer la présentation vidéo, appuyez sur la touche **Echap**, puis cliquez sur le bouton gauche de la souris lorsqu'un pointeur en ayant la forme apparaît à l'écran. Attention, si parvenu à l'écran d'installation comprenant les options : **HiColor Antialias** (destinée au Pentium 120 avec carte PCI), **Hi-Color Interpolation** (P100 avec carte PCI), 256 couleurs **Antialias** (P50 ou P75, voire 486 DX) et **Normal** (486 et 386), vous n'avez toujours pas **Motion Pixels** installé sur votre disque dur, installez-le ! **Motion Pixels** est en effet indispensable à la suite des opérations, consistant à visionner les vidéos proposées. Lorsque vous cliquez sur son nom, l'écran **Licence Agreement** apparaît et disparaît si vous cliquez sans plus attendre sur **Yes**. Ensuite un second écran vous présente ses vœux de bienvenue dans le setup de **MotionP**, il vous suffit de sélectionner **Next** pour procéder à l'installa-

tion dudit programme. Une fois le répertoire **C:\MOTIONPIXELS** ras-suré, on vous propose de lire un fichier texte.

2/Lancer les vidéos

Le menu du mois se dispatche entre les rubriques **News** et **Reportages** avec un petit extra en la présence du dernier clip de **Trast**. Les **News** vous proposent des images de **The Neighborhood** : le premier jeu de



Dreamworks Interactive, **Xcar** de **Bethesda**, **Last Express** : le prochain **Jordan Mechner** (auteur de **Prince of Persia**), ainsi qu'un compte-rendu de la soirée **Alerte Rouge** au **Palace**. Les reportages présentent ce mois-ci les jeux **Diseworld 2**, **La Cité des Enfants Perdus** et **Pandora Directive**.

LA 3D, LA VIDÉO ET WINDOWS À VITESSE DIABOLIQUE

la nouvelle
MYSTIQUE

Après son succès mondial, le nouveau Matrox Millennium™ Matrox présente la nouvelle génération de la technologie Matrox pour la vidéo et la 3D, maintenant disponible chez Matrox Mystique.

Le nouveau Matrox Mystique est la nouvelle génération de la technologie Matrox pour la vidéo et la 3D, maintenant disponible chez Matrox Mystique.

- **Le nouveau Matrox Mystique est la nouvelle génération de la technologie Matrox pour la vidéo et la 3D, maintenant disponible chez Matrox Mystique.**

Le nouveau Matrox Mystique est la nouvelle génération de la technologie Matrox pour la vidéo et la 3D, maintenant disponible chez Matrox Mystique.

Le nouveau Matrox Mystique est la nouvelle génération de la technologie Matrox pour la vidéo et la 3D, maintenant disponible chez Matrox Mystique.

- **Le nouveau Matrox Mystique est la nouvelle génération de la technologie Matrox pour la vidéo et la 3D, maintenant disponible chez Matrox Mystique.**

Le nouveau Matrox Mystique est la nouvelle génération de la technologie Matrox pour la vidéo et la 3D, maintenant disponible chez Matrox Mystique.

Le nouveau Matrox Mystique est la nouvelle génération de la technologie Matrox pour la vidéo et la 3D, maintenant disponible chez Matrox Mystique.

Le nouveau Matrox Mystique est la nouvelle génération de la technologie Matrox pour la vidéo et la 3D, maintenant disponible chez Matrox Mystique.

matrox

Matrox 3D 15 Matrox <http://www.matrox.com/mge>

Matrox 3D 15 Matrox <http://www.matrox.com/mge>

Matrox 3D 15 Matrox <http://www.matrox.com/mge>

Matrox 3D 15 Matrox <http://www.matrox.com/mge>

Matrox 3D 15 Matrox <http://www.matrox.com/mge>



LE DIABLE EST EN VOUS. GRATUITEMENT.
➤ L'ÉDITION MATHÉMATIQUE SEULEMENT. ➤



NVIDIA GeForce 2

Le nouveau Matrox

Le nouveau Matrox

Le nouveau Matrox

Le nouveau Matrox

Le nouveau Matrox



SAMSUNG

SAMSUNG

SAMSUNG



SAMSUNG

SAMSUNG

SAMSUNG

ALIEN TRILOGY

Éditeur : Acclaim • **Genre :** doom-like • **Versión limitée :** à deux niveaux (sans option multijoueur) • **Versión complète :** disponible • **Config mini :** 486 DX2-66 avec 8 Mo de Ram et CD 2x • **Place sur le disque dur :** 2 Mo • **Site Internet :** <http://www.aklm.com/>.

Pour l'installer, appuyez sur le chiffre 0 du menu **Go.bat** et sélectionnez le répertoire de destination (par défaut : c:\acclaim\trilogy). Le menu de configuration de la carte sonore apparaît automatiquement en fin d'installation. Une fois lancé à l'aide de l'exécutable **Trilogy**, vous pouvez visionner l'intro puis débiter la première mission consistant à net-

toyer le passage avant l'arrivée des Marines et à expurger le niveau de ses barricades. Pour accéder aux options, appuyez sur la touche **Echap** ou **Tab**, vous pouvez alors quitter la partie, consulter votre armement (vous commencez avec un pistolet 9 mm et devez récupérer le shotgun pour détruire les barricades de barils) ou lire l'énoncé de la mission. Pour les touches (liste avec la touche **F1**), ce sont celles de **Doom** : **Alt + gauche/droite** pour se déplacer latéralement, **Ctrl** pour tirer, **Espace** pour ouvrir les portes et activer les mécanismes, **Shift** pour courir, **Caplock** pour enclencher le mode autour, ainsi que les touches **1 à 6** pour sélectionner son arme. ●

M.A.X.

Éditeur : Interplay • **Genre :** stratégie • **Versión demo limitée :** à cinq missions d'entraînement • **Versión complète :** disponible • **Config mini :** 486 DX2-66 avec 8 Mo de Ram • **Place sur le disque dur :** 3 à 51 Mo • **Site Internet :** <http://www.interplay.com/>

La demo de ce jeu de stratégie, déconstruit en répertoire Test par notre correspondant en province, s'installe à partir du menu **Go.bat** dans le répertoire \demo et nécessite impérativement de configurer sa carte SB16 en DMA 5 ou plus (surtout pas 1). Si en testant votre carte sonore, vous n'entendez pas un type chamer, le jeu plante. Pour lancer cette demo, tapez **KKND** puis une fois parvenu au menu principal cliquez sur l'option **New Game**. Un écran de présentation vous dispense à ce moment une information essentielle : comment récolter des crédits (nécessaires au développement de votre base).

Suivez simplement le schéma suivant : commencez par créer un bâtiment **Blacksmith** (trouvez l'icône **Buildings** dans la barre de menu verticale à droite de l'écran, cliquez une fois sur le bouton gauche de la souris pour faire apparaître les différentes structures susceptibles d'être construites, et sélectionnez le **Blacksmith** d'un second clic gauche. Il ne vous reste plus qu'à placer ce bâtiment à proximité de votre base), qui fera apparaître une icône **Vehicles** entre **Infantry** et **Buildings**. Sélectionnez alors le **Derrick** et une fois construit, amenez-le sur une nappe de pétrole. Il se transforme alors en **Drill Rig** et un **Tanker** vous convertira cet or noir en crédits en faisant l'aller-retour entre votre **Powerplant** et le **Drill Rig**. Les autres structures vous servent à développer davantage d'unités (comme des scorpions géants à l'aide du bâtiment **Beast Enclosure**) pour mieux défendre votre base et assurer votre dangereuse progression. ●

F22 LIGHTNING II

Éditeur : Novologic • **Genre :** simulateur de vol • **Versión demo :** sans option multijoueur, limitée à 1 mission sur cinq campagnes • **Versión complète :** disponible • **Config mini :** 486/DX4, carte VESA 1.0, CD 2x • **Place sur le disque dur :** 13 Mo • **Site Internet :** <http://www.novologic.com/>.

F22 s'installe à partir du menu **Go.bat** dans le répertoire **F22demo**. Le **Setup** se lance automatiquement et vous permet ainsi de faire reconnaître les cartes vidéo et sonore de votre bécanne. Pour la liste des touches (elle est énorme !), consultez le fichier **Readme** présent dans le répertoire ou appuyez sur la

touche **K** durant une partie pour accéder à un résumé des touches essentielles. Sachez simplement que les touches **5 à 8** servent à lancer les moteurs (de 0 à 100 %), la touche **6** correspondant à 60 % et la **5** à 0 %), **B** à enclencher les freins, **Ctrl-J** à s'éjecter (ça peut toujours servir), **A** à enclencher le pilote automatique et **H** à engager les procédures d'approche de votre base pour un atterrissage d'école. Quant aux vues extérieures, elles sont dispensées entre les touches de fonction et le pavé numérique. Votre mission consiste simplement à survoler le désert du Nevada autour de votre base... A moins que des visiteurs imprévus ne viennent pimenter votre mission ! ●

K.K.N.D.

Éditeur : Beam Soft/E.A. • **Genre :** stratégie • **Versión limitée :** à 1 niveau sur 30 (sans option multijoueur) • **Versión complète :** disponible • **Config mini :** P75, 16 Mo, carte SVGA, CD 2x • **Place sur le disque dur :** 14 Mo • **Site Internet :** <http://www.beam.com.au/>.



Pour cette demo (**Go.bat**), trois types d'installation s'offrent à vous : 3, 19 ou 51 Mo, le tout dans le répertoire par défaut : **Uninstall/Max**. Pour avoir un maximum de renseignements sur ce produit, vous avez trois solutions : vous contenter de la courte présentation qui suit, lire l'article d'Éric en rubrique Test ou parcourir le fichier **Readme** du répertoire **MAX** (en anglais bien sûr). Une fois votre mission choisie (vous pouvez également tester le mode multijoueur), il est possible d'accéder à des informations sur les bâtiments et unités proposés en cliquant sur l'objet de vos questions à l'aide du bouton droit de la souris, ou en passant par l'icône en forme de point d'interrogation se situant dans la concentration d'icônes à gauche de l'écran. Les **Mining Stations** permettent d'accéder aux ressources de la planète (raw materials, fuel ou gold) et constituent en cela le cœur de la base. Un cœur qui doit être relié aux autres structures par des **Connectors**. Elles servent également à ravitailler en matériaux et en fuel les unités mobiles. Pour cela, cliquez sur la **Station** à l'aide du bouton gauche, sélectionnez l'option **Xfer** et cliquez ensuite sur l'unité située à proximité (le pointeur aura alors pris la forme d'une bulle avec un X en son centre). Les **Engineers** et les **Constructors** sont les unités mobiles responsables de l'expansion de votre base et de la création de nouvelles structures, déplacez-les (attention, elle possède un nombre limité de mouvements par tour), cliquez ensuite dessus à l'aide du bouton gauche de la souris et sélectionnez l'option **Build**. Un écran apparaît alors et vous propose un panel de bâtiments. Une fois la structure choisie, votre unité se fige et vous devez passer un certain nombre de tours (cliquez sur l'icône **End Turn** en haut de l'écran) avant de pouvoir à nouveau la déplacer et voir apparaître la structure demandée. M.A.X. vous propose également cinq niveaux de zoom et neuf types d'informations susceptibles d'apparaître sur l'écran de jeu (le tout, à gauche de l'écran). ●

CES LIVRES SONT...

...TA DERNIERE CHANCE !



98F
SEULEMENT

CREEZ VOS NOUVEAUX NIVEAUX avec DUKE NUKEM 3D

L'aventure continue...

Si tu ne finisses le dernier niveau, pas de panique, tout n'est pas fini ! Grâce à ce livre, tu peux créer tes propres niveaux et continuer à même la suite de l'histoire, en utilisant les outils intégrés aux 3D Nukem. Tous les secrets de la téléportation, des passages secrets, des missiles et des effets spéciaux architecturaux et bien d'autres choses attendent ! GÉNÉRATEUR - un CD-ROM avec plein de niveaux prêts à l'emploi, et un superbe programme pour convertir les niveaux créés de la main et l'installer en niveaux Duke Nukem 3D !

33 pages - ref. 2273 - 98 F CD-ROM inclus

DUKE NUKEM 3D STRATEGIES ET SECRETS

Indispensable ! Ton guide de survie dans l'univers impitoyable de Duke Nukem 3D !

Tous les niveaux, les armes, les commandes et les cartes, les meilleurs points et techniques d'attaque, les secrets, bref tous les secrets des 25 niveaux nés de la main de l'auteur, un livre des secrets de l'INTELLIGENCE d'un CD-ROM avec le premier épisode complet, Les Machines, des jeux secrets, les plans d'attaque et les astuces de jeu, y compris les plus secrets.

33 pages - ref. 2271 - 98 F - CD-ROM inclus



En vente chez tous les libraires

B O N D E C O M M A N D E

Envoyer à SYBEX - Villa Cour-de-Vey - 75685 Paris Cedex 14 - Fax : 01 45 41 53 06 - Tél. : 01 44 12 61 30, accompagné de votre règlement.

Où, adresse-moi

- ☐ DUKE NUKEM 3D STRATEGIES ET SECRETS
☐ NOUVEAUX NIVEAUX AVEC DUKE NUKEM 3D

+29 F (frais de port et d'emballage) TVA 5,5 % incluse. Je recevrai une facture acquittée dans mon colis.

mon règlement de F par

☐ chèque bancaire ou postal (à l'ordre de SYBEX)

☐ Carte Bleue n°

Expire fin / /

Signature

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL / / VILLE



Envoyez-moi vos nouveaux CATALOGUES (livres et logiciels) gratuits

TENNIS ELBOW

Éditeur : DIS Software • **Genre :** Sport • **Versions shareware :** limitée à une surface sur 3, sans tournoi, ni sélection de joueurs • **Versions complète :** disponible • **Config mini :** 486 avec 8 Mo de Ram • **Place sur le disque dur :** 7 Mo.



Inspiré par Great Courts 2, cette simulation de tennis a été créée par une équipe de jeunes qui n'ont voulu et propose en version fi-

nale pas moins de 250 joueurs, 90 tournois et trois surfaces différentes (terre battue, herbe et ciment). Ce shareware s'installe à partir du menu Go.bat dans le répertoire \TENNIS_SW. Pour le lancer, exécutez la commande Tennis.exe, pour configurer le son, utilisez Setup.exe, et enfin pour savoir comment fonctionne cette sympathique simulation, lancez Doc.exe qui dispense toutes les informations nécessaires en français ! ●

DÉMO PC

Pour installer les démos de jeux fonctionnant sous Dos, placez-vous à la racine de votre lecteur CD-Rom, et lancez l'exécutable Go.bat.

Z, le retour



Oyez, oyez gents lecteurs, n'essayez surtout pas de trouver sur ce CD un fichier quelconque vous permettant de modifier votre version de Z pour pouvoir, comme promis, jouer en réseau avec un seul exemplaire du jeu, il n'y en a pas. Non, il suffit simplement d'installer le hit des Bitmap Brothers à partir du CD d'origine, puis de le lancer avec le CD Gen4 (celui que vous touchez entre vos petites mains tremblantes de bonheur), qui fera office de leurre... pour l'option multijoueur. Astucieux non ? Un détail avant de passer à autre chose, il semblerait que sur certaines bécanes une erreur de type « level06.map not found » apparaisse lors de la première tentative de lancement, ignorez-la et relancez le jeu une seconde fois. ●

STARGUNNER

Éditeur : Apogee • **Genre :** Shoot'em up • **Versions shareware :** limitée à 1 épisode sur 4 (6 niveaux sur 33) • **Versions complète :** disponible • **Config mini :** 486 avec 8 Mo de Ram • **Place sur le disque dur :** 12 Mo • **Site Internet :** Site Internet : <http://www.apogee1.com/>.

Pour installer le successeur de Raptor sur votre bécane, passez par le menu Go.bat (si, si, j'insiste). Le shareware s'installe alors dans un répertoire Stargunner créé pour l'occasion sur votre disque dur. Une fois Stargunner installé sur votre bécane, lancez le Setup pour configurer votre carte sonore, puis lancez la démo avec l'exécutable Stargun. Le jeu vous propose alors

de commencer une partie (New Game), de créer un pilote, de choisir un scénario (Scout Mission) et d'équiper votre vaisseau (toutes les options ne sont pas accessibles dans la version shareware, on ne saurait les en blâmer). Les touches sont les suivantes : Ctrl pour tirer, Alt-gauche pour utiliser les bombes, et les touches de direction pour faire slalomer votre vaisseau entre les tirs ennemis. ●



IMPORTANT

En cas d'un message **Incorrupt Database**, Vandalop lors de la tentative de lancement de Gen4Live, copiez tous les fichiers portant l'extension **.DLL** se trouvant dans le répertoire \Storyb du CD, dans le répertoire (Windows\System de votre disque dur.

SKYNET

Éditeur : Bethesda/ubi Soft • **Genre :** doom-like • **Versions démo :** limitée à un niveau solo (sur 8) et un environnement multijoueur à quatre (sur 10 à huit joueurs) • **Versions complète :** disponible • **Config mini :** 486 DX2-66 avec 8 Mo de Ram, CD 2x • **Place sur le disque dur :** 39 Mo • **Site Internet :** <http://www.bethsoft.com/>.

Une fois le chiffre 4 sélectionné dans le menu Go.bat, cette démo s'installe directement dans un répertoire \Skynet. Assurez-vous donc au préalable qu'il vous reste bien 40 Mo d'espace libre sur votre disque dur et ne vous inquiétez pas si la procédure d'installation prend un certain temps. La mission qui vous est confiée, consiste à pénétrer dans une base pour en percer le secret et révéler les projets de Skynet. Votre personnage se contrôle à la fois à la souris et au clavier. Le bouton gauche de la souris vous sert à utiliser les armes de premier niveau, tandis que le bouton droit se réserve celles de second niveau (grenades, cocktails Molotov, etc.). La souris vous permet également de regarder/viser en haut et en bas, ainsi que de donner une direction à

votre personnage. Au clavier les touches sont les suivantes : Q pour avancer, W pour reculer, Alt pour courir, Shift-gauche et X pour se déplacer latéralement, S pour sauter, C pour se baisser, Tab pour afficher l'autopap 3D, Esc pour faire apparaître le menu, modifier la résolution (320x200 ou 640x480), la configuration des touches du clavier, le niveau de détail graphique, etc. Les touches de fonction vous permettent quant à elles de passer en plein écran (F6) et de régler l'intensité lumineuse (F7/F8). Vous pouvez également changer d'arme à l'aide des touches numériques (n'hésitez pas à appuyer plusieurs fois sur une même touche, elle peut activer plusieurs armes utilisant les mêmes munitions) et des touches de fonction F1/F2/F3 et F4 pour changer d'arme de jet (activer par le bouton droit de la souris). ●



CREATIVE

3D Blaster

PCI

Attention les yeux !



Même si vous avez l'impression que les multiples jeux sur PC, jamais vus n'ont eu devant les yeux, quel jeu n'est-ce pas surblat à ce que la carte 3D Blaster de Creative Labs ait fait.

On lui a fait une carte graphique permet aux jeux 3D de système PC d'être dans une position d'immersion d'immersion et de réalisme qui vous font un véritable 3D vision.

En fait la carte graphique permet aux jeux 3D de système PC d'être dans une position d'immersion d'immersion et de réalisme qui vous font un véritable 3D vision.

En fait la carte graphique permet aux jeux 3D de système PC d'être dans une position d'immersion d'immersion et de réalisme qui vous font un véritable 3D vision.

CCOL Speedy 3D et Windows 95, il n'est pas de choses sur les cartes graphiques 3D de Creative Labs 3D Blaster PCI. Les cartes graphiques 3D de Creative Labs 3D Blaster PCI sont les plus rapides et les plus puissantes de la carte 3D Blaster PCI.

La 3D Blaster PCI est la plus puissante et la plus rapide de la carte 3D Blaster PCI. Elle permet d'obtenir des jeux 3D de système PC d'être dans une position d'immersion d'immersion et de réalisme qui vous font un véritable 3D vision.

Maintenant à vous de voir, en surfant sur la zone d'Arcade de notre site Internet "Creative Zone" (www.creative.com). Le site qui a l'œil des joueurs sérieux.

CREATIVE

pour recevoir une documentation complète, renvoyez ce coupon à Creative Labs - B.P. 287 - 94102 Saint-Leu-des-Fossés Cedex ou tapez 3615 Creative.

Nom _____ Prénom _____
Rue _____ Numéro _____
Code Postal _____ Ville _____

OVER THE REICH

Éditeur : Big Time Soft/Avalon Hill • **Genre :** stratégie • **Versión demo :** limitée à des vidéos format timbre poste (entre autres) • **Versión complète :** disponible • **Config mini :** 68040 ou PowerPC avec System 7 • **Place sur le disque dur :** Aucune • **Site Internet :** <http://www.bigtimesoftware.com>.

Également disponible sur PC, ce jeu de stratégie par tours vous invite à diriger des escadrilles d'avions au dessus de l'Europe durant la Seconde Guerre mondiale (de 1943 à 1945). Pour lancer cette demo, ouvrez le répertoire VOTR Demo, puis double cliquez sur l'icône **Over The Reich Demo**. Pour plus d'informations sur le produit, lisez le Readme (ça s'impose, car il est d'une grande richesse et par voie de conséquence d'une complexité certaine).



DÉMO MAC

Ce mois-ci encore, le Mac se conjugue au pluriel avec trois démos : **Over The Reich**, **Full Tilt I** et **Prime Target**. Pour les lancer, ouvrez simplement les répertoires et double cliquez sur l'unique exécutable présent.

Responsabilités

La CD-ROM est déjà associée avec les derniers jeux et a mesuré l'impact de son utilisation. Elle a été détestée. Les joueurs ont été très mécontents de leur plaisir et ont été très mécontents de leur plaisir. C'est-à-dire, aucune responsabilité ne peut être imputée pour un dysfonctionnement éventuel (sous-entendu : si vous avez un problème, c'est votre faute). C'est-à-dire, aucune responsabilité ne peut être imputée pour un dysfonctionnement éventuel (sous-entendu : si vous avez un problème, c'est votre faute). C'est-à-dire, aucune responsabilité ne peut être imputée pour un dysfonctionnement éventuel (sous-entendu : si vous avez un problème, c'est votre faute).

Génération 4
Service CD-Rom
5-7, rue Raspail
93110 Montreuil-Corbeil
Cet offre est valable
jusqu'au 15 février 1997.

PRIME TARGET

Éditeur : WizardWorks Group/MacSoft • **Genre :** action/aventure 3D • **Versión shareware :** sans vidéo QuickTime ni option réseau • **Versión complète :** disponible • **Config mini :** PowerMac avec 8 Mo de Ram (16 Mo conseillé) • **Place sur le disque dur :** 2Mo • **Site Internet :** <http://www.wizardworks.com/macsoft/homepage.htm>.



Pour faire fonctionner ce jeu vous devrez avoir le haut de gamme de chez Apple, soit un PowerMac. Si c'est effectivement le cas, lancez le fichier **Prime Target** après avoir ouvert le répertoire du même nom et consulté le fichier **Please readme** ! Vous vous trouvez alors face à un produit à mi-chemin entre le shoot 3D et le jeu d'aventure. Contrairement au Doom de base, **Prime Target** vous propose en effet un scénario politique assurant au joueur complots et rebondissements. Réalisé à partir du moteur de Bungie employé par **Marathon 2**, ce jeu est graphiquement très convaincant et propose le dernier cri en matière de doom-like : scénario non linéaire, vidéos Quicktime, possibilité de sauter et se baisser, impacts des balles sur les murs, traces de sang, etc.

LE COIN DES PATCHES

Un patch est un fichier vous permettant d'améliorer un jeu en éliminant certains bugs et en ajoutant quelques options (réseau parfois). Nous ne pouvons vous assurer que les patches fonctionnant sur la version internationale d'un jeu fonctionnent également sur la V.F. En général, il suffit de lancer un exécutable dans le répertoire du jeu, celui-ci changeant automatiquement les fichiers voulus ou décompactant un exécutable le plus souvent nommé **Patch.exe**. N'hésitez pas à lire les **Patch.txt** ou **Readme.txt** qui vous apprendront quelles modifications ont été apportées à votre jeu. **3dfx.zip** s'utilise avec la version finale de **Tomb Raider** et le rend compatible avec les cartes accélératrices 3DFX. Décompactez simplement le fichier Zip et copiez l'exécutable **Tomb.exe** dans le répertoire du jeu. **Caw112.zip** permet d'upgrader la version finale du jeu de stratégie **Conquest of the New World**. Lisez le fichier **Patchfile.txt** (en VF) pour plus d'informations sur les améliorations apportées au jeu. **D2_Wptch.zip** permet de rendre **Descent II** compatible avec Win 95. Décompactez le fichier Zip et lancez **Setup.exe**. **D2ptch12** est un exécutable permettant d'upgrader la version 1.0 ou 1.1 de **Descent II** en ver 1.2. **Dag191.zip** est un nouveau patch pour **Daggerfall**, décompactez son contenu dans un répertoire à part et copiez son contenu dans votre répertoire **Daggerfall** (lisez le fichier **Patched.txt**). **Nhl90s.exe** une fois exécuté fait apparaître les fichiers **Readme.txt** (à lire) et **Hockey.exe**, copiez ce dernier dans le répertoire **NHL97**. Ce patch ne fonctionne qu'avec la version Dos de la simulation de hockey sur glace d'Electronic Arts. **Nhlwin.exe** s'utilise de la même façon mais ne fonctionne en revanche qu'avec la version Windows du jeu. Et pour terminer, **Spyvfrgr.zip** est un patch destiné aux versions françaises et allemandes de **Scorch'd Planet** et permet de rendre le produit compatible avec la Rendition Verite. Lancez simplement le fichier **Spyverite.exe** décompacté, à l'intérieur du répertoire du jeu.

FULL TILT !

Éditeur : Cinematronics Team/Maxis • **Genre :** Flipper • **Versión limitée :** à une table (sur 3) et une bille • **Versión complète :** disponible • **Config mini :** System 7 et 8 Mo de Ram • **Site Internet :** <http://www.maxis.com/index.html>.

Ouvrez le répertoire **Full Tilt I** et cliquez sur le fichier **Full Tilt Demo** pour lancer la table **Space Cader** de ce flipper entièrement modélisé. Les touches nécessaires à son utilisation sont les suivantes : Espace pour mettre sous pression le ressort et lancer la bille, Z et/avec le Shift) pour activer les flaps, B, X ainsi que, avec le Shift) pour simuler des coups de gazon dans la table (gare au Tilt). Et si malgré tout vous n'arrivez pas à faire fonctionner ce flip, lancez le fichier **FullTilt Help**. La version finale de ce produit comprend deux tables de plus : **Skulduggery** et **Dragon's Keep**.





Cherche partenaires,
pour ballades en voiture
et plus si affinités...



TÉLÉGRAMMES

A Thierry,

les extensions Hi-Octane du CD N°84 (janvier 96) ne fonctionnent pas et ne fonctionneront jamais. Désolé.

A Pierre,

Electronic Arts a fait une gaffe : il est effectivement scandaleux qu'il faille un patch pour jouer à NHL97 avec un processeur Cyrix. Merci pour l'information.

A tous,

voici deux adresses Internet réputées où il est possible de s'adonner à Warcraft 2, Duke, C & C, Z, bref aux plaisirs du multijoueur.
Stadium : www.azursoft.fr
Kali : www.axxis.com/kali/

MORCEAUX CHOISIS

« ... Publiez-moi, sinon je tue votre chef ! »

Saches que nous ne céderons jamais à la menace. Jamais ! Saches également que l'adresse d'Olivier se trouve dans le bottin... au cas où.

« ... Combien de place environ prend l'installation complète d'un jeu sur disque dur ? De 1 à 100 % environ, mais ça dépend du pourcentage. »

« ... J'ai acheté Syndicate Wars à Singapour mais la notice m'indique pas comment gagner de l'argent. Normal, ce jeu s'approche tellement des réalités locales que certaines précisions deviennent inutiles »

« ... J'ai dix ans et, toutes les nuits, je rêve de participer à votre journal. »

Chocun son truc. Moi, à ton âge, je révois chaque nuit que j'étais photographe chez Playboy.

Théoriquement, je devrais vous souhaiter une « bonne et heureuse année ». N'y pensez même pas. Non que je m'oppose farouchement à cette stupide coutume... mais parce que je l'ai déjà fait il y a un an. Or, vous le savez déjà, je n'aime pas me répéter.

Connexion impossible

Grand Teignard, seigneur de la teignardsphère.

Aa secours ! Je suis à bout ! Aidez-moi ! J'ai du mal à dormir. Je suis devenu neurasthénique, avec toujours la même question dans la tête : vais-je enfin connaître les joies de jouer contre un adversaire humain et pas seulement contre un ordinateur ! C'est sympa de jouer contre l'ordi-

nateur mais soit je lui explose la tête, soit il réussit péniblement à me battre, après de nombreuses heures de combats épiques, dignes des plus belles batailles historiques. Euh... bon, O.K., j'avoue. Le dinoteur me fait gros bobo. Il m'éclate quoi ! Bon, on ne va pas s'étendre sur le sujet. C'est déjà assez douloureux comme ça. En fait, je n'arrive pas à jouer en mode multi-

joueur avec connexion directe. J'ai acheté deux câbles Nail Modern, un en série, un en parallèle. J'ai suivi avec intérêt votre « test hard » sur ce type de connexion. J'ai d'ailleurs réussi à partager des fichiers sous Windows 9x entre deux ordinateurs, mais jamais, jamais, je n'ai pu lancer un jeu. Ouin ! Ouin ! Comment faire ? J'ai fait l'essai avec Duke Nukem 3D et Z avec la connexion COM mais il ne la reconnaît pas. Faut-il avoir un CD du jeu dans chaque ordinateur ? J'ai deux Pentium, un Cynx 150 + d'un côté et un Intel 75 de l'autre. Y a-t-il incompatibilité ? Dois-je lancer la reconnaissance de connexion des deux côtés, en même temps ? J'ai pourtant configuré chaque port à l'identique mais rien n'y fait. Je voudrais tellement voir la phrase magique « sésame, ouvre-toi » ou plutôt « connexion établie » s'afficher enfin ! Je reporte tous mes espoirs sur toi. Si tu pouvais me donner une explication avec toutes les étapes à suivre, en prenant l'exemple de Duke, cela se-



STREET RACER



4 JOUEURS... 3D... COUP DE FOUDRE ASSURÉ !



Plus de 24 circuits...

un environnement 3D...

une course endiablée !

4 joueurs sur PC en simultané...



MAXI





PAPY ZÔTH

Papy Zôth, un de nos lecteurs, tape allègrement dans les 70 ans. Il nous parle des jeux qu'il a aimés, que nous avons aimés. Racontez-nous l'histoire de nos anciennes passions, Papy Zôth, nous l'écouterons... ●

5 - SETTLERS (AMIGA ET PC).

Voici un soft trop rapidement tombé dans l'oubli. À l'heure où sa suite (Settlers 2) vient de sortir, j'écris une larme nostalgique en mémoire des heures passées devant cet illustre archange. La base du jeu est un classique « god-game » : vous dirigez un groupe de colons idiots et incapable de la moindre initiative en leur faisant exploiter diverses ressources naturelles. Bien sûr, d'autres nations

poursuivent ce même but et viendront rapidement jusque dans vos bras massacrer vos villes et vos campagnes. Les graphismes sont mignons et habiles, les bruitages sont amusants et le jeu est assez riche pour vous tenir en haleine. Mais le principal intérêt du jeu est de proposer un mode deux joueurs. L'écran est alors divisé en deux verticalement et chaque joueur prend le contrôle d'une nation. L'avantage est double. D'abord, vous pouvez vous conseiller mutuellement sur la meilleure façon de développer la cité de vos rêves. Ensuite, il est infiniment plus agréable d'incendier une maison lorsque son propriétaire est à vos côtés et peut hurler que ce n'est pas juste. Que celui qui n'a jamais pris plaisir à ce genre de bassesses me jette la première pierre... ●

rait génial ! J'ai un deuxième problème. J'aimerais exercer ma sensibilité créatrice dans l'art pictural... à grand coups de RPG. Or je n'arrive pas à trouver l'éditeur de niveaux, dans Duke Nukem 3D. Comment fait-on pour y accéder ? Enfin, j'ai regardé l'émission *Capital* sur l'argent des ados et surtout sur le monde des jeux vidéo. Quel scandale ! La moitié du prix des jeux va dans l'escarcelle des distributeurs. Et bien ou ne s'étonne plus après de voir des prix aussi exorbitants. Ils gagnent plus que les créateurs, les affreux profiteurs !

Christian (Calvados - à consommer avec modération).

Salut mec, alors ça, qu'elle coïncidence : un Normand ! C'est dingue ! Et pas seulement un Normand, un type qui habite le Calvados ! Dis, tu connais Caen ? Et bien en prenant à droite après la grande place, tu descends quelques marches et tu arrives juste face au pub des Troglodytes, un petit... ah, euh, ce n'est pas à Caen ? Ouais, remarque, c'est vrai, je n'y ai jamais mis les pieds... mais j'aurai pu, j'ai eu des parents là-bas. Bon, cela fait longtemps que je ne les ai pas vu mais je ne désespère pas de les revoir en vie lorsque un traité de paix avec la Bretagne sera enfin signé (un conflit autour de l'origine du cidre, si ma mémoire est bonne). Enfin, tout ça pour te dire que j'ai un peu de sang normand dans les veines, surtout du côté du foie, et que ma grande expérience du domaine me permet de parfaitement décoder une lettre écrite en état d'ébriété. Ah, parce que tu croyais que je ne le venais pas ! Mais, ch'ti pépère, on ne trompe pas le Teignard ! Quels détails t'ont trahi ? Mais tout ! Et pour commencer, où as-

tu pêché cette idée pitoyable selon laquelle jouer contre un adversaire humain serait plus « facile » que de s'opposer à l'ordinateur ? Généralement, un joueur souhaite s'opposer à d'autres joueurs parce qu'il sait qu'il trouvera dans cette confrontation un vrai challenge, à la hauteur de sa maîtrise du jeu... et toi tu en attends quoi ? Plus de facilité ! Mais un authentique descendant des Vikings m'aurait jamais écrit ni même pensé une telle infamie sans être aux extrêmes limites du coma éthylique ! Tu dois tout fracasser mec ! D'abord broyer l'intelligence artificielle du jeu, toujours plus prévisible qu'un comportement humain. Ensuite anéantir tes adversaires en réseau, les briser, les pourfendre, les pétrier... parce que si tu ne le fais pas, eux mobiliseront toute leur intelligence et/ou leurs réflexes pour le faire. Alors (mais seulement après avoir durement guerroyé), tu pourras trinquer avec eux autour d'un verre de Calva, parce que tout cela doit rester extrêmement fraternel, youkaidi, youkaidi. Car, tu vois, les luttes en réseau partagent une philosophie commune avec les conflits à l'ancienne : lamine ton adversaire par tous les moyens... mais respecte-le. J'espère que tu comprends mieux pourquoi il m'est impossible de le laisser cette image héroïque (complètement ringarde, mais j'en ai toute une collection à décoller) avec ta conception « petit bras » du multijoueur ! D'ailleurs, je vais immédiatement te donner les moyens de jouer en link à Duke Nukem 3D, tu découvriras ainsi par toi-même à quel point tu es dans l'erreur. Alors, pour jouer à Duke 3D en link, il te faut deux PC (leurs types de processeur respectifs important peu) et un

câble Null Modem à installer de préférence sur le port série COM2 de chaque bécane. Il n'est pas nécessaire d'avoir deux versions de Duke, il suffit simplement que le jeu soit installé sur le disque dur de chaque PC. Ensuite, chacun des adversaires doit lancer SETUP.EXE, sélectionner « Serial game » dans le menu qui s'affiche, définir éventuellement les paramètres du port série, puis valider la case « Launch Duke Nukem 3D »... mais pas forcément de façon synchrone ! Tout le problème de la connexion par câble Null Modem se résout en effet dans la recherche d'un bon timing. La règle veut qu'on lance d'abord le PC le moins rapide... mais comme cela ne fonctionne pas toujours, vous avez peu de chance d'échapper aux Ammenses joies des essais/erreurs ! Voilà pour la connexion. Quant à l'éditeur de niveaux, il se nomme BUILD.EXE et se trouve sur le CD-Rom. Pour pouvoir l'utiliser, copie ce fichier dans le même répertoire que le jeu, sur ton disque dur.

J'aborde maintenant le dernier point de ta lettre. Tu as vu *Capital* et c'est bien... mais tu en tires des conclusions empruntées de spontanéité éthylique et c'est moins bien. Car si effectivement la marge des distributeurs paraît énorme au regard de ce que touche le créateur, c'est oublier pas qu'un distributeur n'est pas un individu mais une unité économique, avec de nombreux salariés, des frais de fonctionnement, des investissements, des risques d'inventures, un impôt sur les sociétés... bref, tu t'indignes en comparant deux réalités très différentes, une erreur courante... mais néanmoins inacceptable, tu entends inacceptable ! Non, si-leecence ! Plus un mot ! Bien. Tchao, bye ! ●

Bon à savoir

Je possède un excellent Pentium 150+ ! Pourquoi cet intolérable parti pris ? Et bien, c'est simple. J'allume mes deux PC pour jouer à Quake en réseau et là, oh, qu'elle ne fut pas ma surprise quand je vis que mon « superbe » Cyrix ramait dur, comparé au Pentium. Je me suis d'abord dit que cela provenait des configurations de chacun, j'ai donc intervenu les deux processeurs, même problème ! Pour information, en tirant « d'hydrate » dans Duke Nukem, j'obtiens 15 images/seconde sur le Cyrix et 28 images/seconde sur Intel ! J'ai donc testé les performances séparées du FPU et du CPU de chaque processeur... et c'est là que le bus blesse. Car si les performances au niveau du CPU sont à peu près identiques, celles du FPU diffèrent nettement : les performances FPU du Pentium Intel sont presque deux fois supérieures à celles du Cyrix ! Or comme la plupart des jeux actuels (du genre Quake) pour ne pas dire tous, utilisent le coprocesseur arithmétique (FPU), on peut facilement comprendre pourquoi ça rame sur Cyrix. Sans compter les problèmes de dissipation thermique de ce processeur, d'où un ventilateur hyper bruyant, genre aspirateur. Ces problèmes ne sont pas abordés par les médias, qui semblent ne retenir que la vitesse CPU. Mais si on intègre aux performances d'un microprocesseur sa vitesse FPU, le « fameux » Cyrix équivalait à un simple Pentium 90. Dès lors, à la question « pourquoi acheter un P200 Intel à 4000 F alors que Cyrix coûte moitié moins cher », la réponse s'impose d'elle-même : pour la fréquence du FPU ! Personnellement, on ne m'aura pas deux fois ! Buz (Nord). Bonjour, bonjour !

**TOUT DOIT
DISPARAÎTRE !
NÉGOS IMBATTABLES SUR
LES ARMES**

**UNE VRAIE
AFFAIRE!
\$56,000**

LA RAPIDITÉ
D'UN JEU DE
STRATÉGIE
EN TEMPS RÉEL,
LA PROFONDEUR
D'UN JEU
PAR TOUR.



CRÉDITS
0%

SUPERSOLDES !

**OPTION
MULTI-JOUEURS
PAR MODEM
ET EN RÉSEAU
\$46,000**



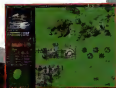
SUPER AFFAIRES

sur toutes les armes neuves et d'occasion

BATAILLES ÉPIQUES
SUR 28 PLANÈTES
\$10,000,000



**LA VEDETTE
DE VOS REVES
\$260,000**



N.A.X.

MECHANISED ASSAULT & EXPLORATION

AMATEURS DE JEU DE STRATÉGIE, MAX EST VOTRE ULTIME DÉFI

Choisissez votre clan et partez à la conquête de nouvelles planètes. Établissez vos colonies, défendez vos positions et frappez vos adversaires.

50 unités terrestres, navales, aériennes disponibles et autant d'installations.

Graphismes VGA, modélisation 3-D • 40 missions • Options multi-joueurs en réseau (1 à 4)

continued

100

ALL RIGHTS RESERVED. ALL RIGHTS IN THIS NAME ARE RESERVED. ALL RIGHTS IN THIS NAME ARE THE PROPERTY OF THE RESPECTIVE OWNER.



Vous êtes coincé dans un jeu ? N'appellez plus, n'écrivez plus à la rédaction. Tentez plutôt votre chance au 3615 Gen4 ou au numéro de téléphone suivant : 01 36 69 53 89. Sachez que certains éditeurs possèdent aussi un service « S.O.S », renseignez-vous en dernier recours ou prenez votre mal en patience jusqu'à la publication d'une solution dans Gen4.

Wah, dis donc ! Tes observations minutieuses des FPU et CPU de deux processeurs concurrents sont fascinantes, instructives et éducatives ! Cela dit, je me dois de nuancer les propos car, n'importe par une vengeance aveugle, tu sornas allégrement dans la pub comparative en appelant presque au boycott des processeurs Cyrix. Rappelons donc ce qu'est un FPU (Floating Point Unit) : un circuit chargé de traiter les valeurs décimales, opération que ne peut effectuer le CPU (Central Processing Unit). Ce FPU intervient énormément dans les jeux en 3D mais, contrairement à ce que tu a affirmé péremptoirement, rarement dans d'autres softs. Il est donc assez normal que les deux processeurs testés aient un comportement différent face à Quake et Duke3D, par contre tu ne verras aucune différence en jouant à Warcraft 2, Spycraft ou Alerte Rouge. Bon d'accord, tu pourrais me faire remarquer que les jeux en 3D font actuellement une percée monstrueuse dans l'univers des jeux micro, cette situation disqualifiant d'avance les processeurs Cyrix. Je te rétorquerais que, demain, les Pentium Intel et leur exceptionnel FPU auront eux aussi du mal à concurrencer les cartes accélératrices 3D qui vont débarquer en force sur le marché... puis dans nos PC. Or, comme ces cartes accélératrices se substitueront au processeur pour les calculs 3D, la vitesse FPU du processeur - qu'il soit Cyrix ou Intel - deviendra alors très secondaire. Voilà, voilà. Allez salut, monsieur le consommateur averti. ●

Surtout, rester modeste

Bonjour à toute l'équipe !
Vous demandez aux lecteurs de

juger leur mag et leur CD-Rom, et bien moi, Turlightfinder, j'exécute vos ordres.

Je suis abonné depuis pratiquement un an et je dois dire que j'apprécie cette formule. J'adore votre mag et sa conception en général. Surtout, ne changez plus de maquette, elle est parfaite. Cependant, vous pourriez améliorer la qualité des photos et augmenter le nombre de pages de sofca. Pour le CD-Rom, alors là, bravo ! La présentation est soignée et simple d'utilisation. Le Gen4 Live est bien conçu et les reportages intéressants. Mais surtout, Motion Pixels donne des résultats étonnants. Ce que j'apprécie surtout, c'est votre sélection des titres et votre jugement. Et maintenant, quelques questions :

1. Combien vendez-vous de Gen4 par mois ?
2. D'après vous, qu'elle est la configuration idéale pour 1997 ?
3. Quand les premiers Pentium MMX vont-ils sortir et à quel prix ?
4. La 3D Blaster est-elle plus puissante qu'une Matrox Millennium 4 Mo ?
5. J'aimerais avoir votre opinion sur le rapport réalisé par le Commissariat Général au Plan sur les outils de télécommunication et informatique ? Mon analyse est la suivante : nous vivons dans un pays d'hommes sages qui n'ont rien compris aux enjeux qui tournent autour des nouvelles technologies. Je m'arrête là car je vais m'ennuyer !

Good bye.
Yannick (Pas-de-Calais).
Yeah !
Merci, merci et encore merci. Nous sommes énormément d'accord avoir toi lorsque tu dis que Gen4 est parfait. C'est vrai qu'il est parfait. Il est même tellement parfait que cela en devient écœurant (pour la concurrence). Et puis, comme tu l'as très justement remarqué, le procédé de compression vidéo Motion Pixels est vraiment exceptionnel. Sais-tu que nous l'avons obtenu en exclusivité pour notre bête CD-Rom ? Non ? Ben si ! Nous sommes les seuls à l'avoir, nanananeureuh ! Et puis notre sélection de titres ! Et nos jugements ! Non, vraiment, même en cherchant bien, il n'y a effectivement qu'un seul mot qui puisse s'appliquer à Gen4 : parfait ! Homnis

AUJOURD'HUI, C'EST DÉJÀ HIER

En nous replongeant dans des vieux numéros de Gen4, et en particulier leurs éditions, nous avons retrouvé de nombreux éléments de l'histoire de l'informatique domestique. Désormais, tous les mois, nous vous en livrons un extrait avec quelques précisions additionnelles (entre crochets). Nostalgie, peut-être. Volonté de « fixer » une mémoire collective en perpétuel devenir, sûrement (allée, bonne année quand même...). ●

CHAPITRE 10

CD-Rom qu'il nous faut ! Atari, c'est fini...

Bonne année à tout monde ! Voilà, les festivités sont finies et on se prépare comme vous tous (te) à passer une année 94 encore plus folle (et moins arrosée... hie !). Dès le mois prochain, le CES de Las Vegas devrait nous permettre de vous présenter en images ce que



sera la cuvée 94. Les nouvelles machines (3DO, Jaguar, Saturn...) et les programmes sur support CD commencent à devenir vraiment performants, tandis que certains standards sont sur le point de nous faire leurs adieux (Atari ST). Côté softs, jamais nous n'en avons eu autant de prévus, avec des news en provenance de tous les milieux. Surprise : malgré le travail de sapes des monstres de la micro (Electronic Arts, Virgin, Mindscape...), de nouvelles compagnies émergent, d'où un appréciable foisonnement ludique. Quantité donc, mais qualité également ! Et ce numéro le prouve sans fioritures : les jeux Amiga, Mac et PC atteignent enfin leur maturité, surpassant le jeu et le journaliste par des innovations, aussi bien dans l'approche du jeu que dans sa réalisation [Gabriel Knight, Sam & Max, Doooom !]. Alors : « Atchô bonsoir... et au mois prochain ! ».

Édito Gen4 N°62 (janvier 1994). ●

peut-être les... non, même pas. Merci Yannick, t'es vraiment un pote ! D'ailleurs tu diras merci à ta sœur, j'ai reconnu son style. Et puis pour cet été, pas de problème, vous pouvez passer sur Paris, je vous dois bien ça. Bon, cela dit, je ne t'avais pas demandé de poser des questions techniques... remarque, tu as raison, cela rend ta lettre plus crédible. Je vais même y répondre. Comme ça, l'illusion sera parfaite.

1. Beaucoup trop ! Toutes les forêts du globe seront rasées d'ici cinq ans.
2. Coïncidence ? Trois pages en rubrique « Test hard » sont entièrement consacrées à cette fascinateur problématique.
3. Les processeurs MMX devraient sortir très prochainement à un prix... euh... très étudié !
4. Tout dépend de l'usage que tu veux faire de ta carte graphique.

La 3D Blaster (nouvelle mouture) est très moyenne en Dos/VGA mais offre de bonnes performances en Dos/SVGA et sous Windows. La Matrox Millennium propose de bons résultats dans tous les modes d'affichage mais n'est pas accélératrice 3D. Voilà, voilà. Et pour finir, ta question sur le rapport du Commissariat au Plan, etc. Je ne l'ai pas lu parce que j'ai mieux à faire que de me torturer le balbe sur des écrits qui servent surtout à arrondir les fins de mois de certains parlementaires. Il faudra cependant que tu m'expliques pourquoi tu utilises le terme « homo sapiens » comme une insulte car d'un point de vue paléontologique, nous sommes effectivement tous des homo sapiens sapiens ! Encore merci, Yannick, et mes salutations à ta sœur ! ●

**Par un matin brumeux, dans la banlieue
Lyonnaise...**

Denis : "plus j'y pense, plus j'aime les chiffres".

Willy : "tu sais Denis, si je ne vends pas, pas de
chiffre".

Denis : "Willy, et si on créait quelque chose. Je
ne sais pas moi, une société qui un jour
nous permettrait de vivre nos passions
respectives au quotidien."

Willy : "j'ai une idée, une société qui s'appellerait
ECUDIS..."

Bar de l'amitié - le 26 juin 1988

**Le développement d'un grand jeu d'aventure
était lancé.**

*200 fois, nous vous souhaitons un joyeux anniversaire
et c'est avec un grand plaisir que nous vous adressons
nos meilleurs vœux de succès pour l'année* **1997 !**

**La première partie de ce grand jeu était fina-
lisée le 13 décembre 1996.**

**Philips Média - Infogrames Entertainment - Codemasters- Cryo -
Canal + multimédia - Océan - Grolier interactive - Microïds -
Silmarils - Warner interactive - Génération 4 - CD Consoles.**

**Special Thoughts for : Thomas, Pauline, Xavier, Charlotte, Julie, Pierre
Jeanne, Lucie, Marie-Henriette et Nathalie...**

MICROMANIA, L'UNIVERS DU PC CD ROM



THE PANDORA DIRECTIVE

HIT

Vous avez toujours rêvé d'être détective privé ? Vous aimez les énigmes ? Vous aimez les jeux de stratégie ? Vous aimez les jeux de rôle ? Vous aimez les jeux de simulation ? Vous aimez les jeux de gestion ? Vous aimez les jeux de simulation ? Vous aimez les jeux de gestion ? Vous aimez les jeux de simulation ? Vous aimez les jeux de gestion ?



FIFA 97



FIFA fait peau neuve ! La nouvelle mouture du plus célèbre des jeux de football débarque sur PC. Entièrement remis à jour, FIFA 97 introduit une nouvelle technique d'animation mise au point spécialement pour ce jeu.



TOMB RAIDER

HIT

Dans ce jeu vous dirigez LARA CROFT dans un monde entièrement en 3D, aux quatre coins du monde à la recherche d'Artéfacts. Avec elle vous pourrez courir, sauter, nager, et bien plus ! Ce jeu d'action aventure aux graphismes exceptionnels vous fera vivre à 1000 à l'heure.



Si Ruler était mort en 1924

HIT

Si Ruler était mort en 1924, l'Europe aurait été choisie le Camp Allié ou Soviétique pour diriger le futur. Le sort du grand IV de Westwood avec de nouvelles unités, des graphismes en VGA et toujours de superbes scènes cinématiques.



SCREAMER 2

HIT

Vous aimez les jeux de simulation ? Vous aimez les jeux de gestion ? Vous aimez les jeux de simulation ? Vous aimez les jeux de gestion ? Vous aimez les jeux de simulation ? Vous aimez les jeux de gestion ?



THE DARKENING

HIT

Aventure, recherche, simulation spectaculaire sur le thème de ce film d'horreur réaliste aux scénarios de Peter Wong. Visitez 5 planètes complètes pour découvrir le secret qui les cache. Tout ne survient que quelques secondes !



SYNDICATE WARS

HIT

Entrez la suite de Syndicate des décors en 3D VGA, une intelligence artificielle de nos ordinateurs plus élevés. Vous contrôlez 2 groupes pour conquérir le pays et pourquoi pas le monde.



MOON SYNDICATE

HIT

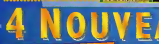
Retrouvez-vous dans un univers démentiel, pour regarder une guerre civile entre les forces de bien et du mal, vous devez disposer des pièces vraiment tristes. Ne perdez pas les pièces !



PC SCRABBLE

HIT

Vous aimez jouer au jeu de SCRABBLE ? Vous aimez les jeux de lettres ? Vous aimez les jeux de lettres ? Vous aimez les jeux de lettres ? Vous aimez les jeux de lettres ? Vous aimez les jeux de lettres ?



4 NOUVEAUX MICROMANIA !!

MICROMANIA
CERGY
OUVERT !

MICROMANIA
CRÉTEIL
OUVERT !

MICROMANIA
BELLE ÉPINE
OUVERT !

MICROMANIA
St-QUENTIN-EN-YVELINES
OUVERT !

4 NOUVEAUX MICROMANIA !!

DIABLO NEW

Allez les forces des Nombres dans la magie gnostique
Domestique ? Parce que les labyrinthes de données géométriques et
diverses et les pouvoirs de manipulation, zéro, diviens et
autres créations des Nombres. Une université des sorts puissants et des
partenaires vous aideront dans votre quête !



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



LES MICROMANIA

MICROMANIA CERGY

Centre Cial Cergy-Saint-Des-Forêts
Niveau Bas - Face Gai Sport
Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny
Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA PARINOR

Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93036 Aubry-sur-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA ÉVRY 2

Centre Cial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2

Centre Cial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Passage des Princes
5, bd des Italiens - 75002 Paris
Métro Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA CRÉTEIL

Centre Cial Créteil-Saint-Nicolas-Haut
Environ Métro - 94000 CRÉTEIL
Tél. 01 43 77 34 11

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE

Centre Commercial les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Mirrors
Métro & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Galerie des Champs - 84, av. Champs-Élysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA MONTPARNAISE

126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA BELLE ÉPINE

Centre Cial Belle Épine - Niveau Bas - 94320 Vitry
Métro Villejuif-Terminal - Tél. 01 46 37 33 71

MICROMANIA VÉLIZY 2

Centre Commercial Vélizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA STRASBOURG

Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut Face entrée BHM
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU

Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA EURLILLE

Centre Cial Eurlille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2

Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 55 57 58

MICROMANIA ST-QUENTIN

Centre Cial St-Quentin-an-Yvelines
Face Carrefour
78000 St-Quentin-an-Yvelines

MICROMANIA GRAND-VAR

Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var
Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA NICE-ÉTOILE

Centre Cial Nice-Étoile - Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA MONTPELLIER

Centre Cial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA CAP 3000

Centre Cial Cap 3000 - Rez-de-chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

3615 MICROMANIA

Tout le catalogue des jeux
(2,24 € le jeu)

GRATUITE
avec
le 1^{er} achat !
De nombreux
privilèges avec la Mégacarte
5% de remise* sur des prix canons !

* sur les jeux - Remise déduite sous forme de bon de réduction de 50 F
90000F. Les prix indiqués sont valables jusqu'au 31 janvier 97.

BON DE COMMANDE EXPRESS à remplir MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Titre		PRIX	Nom
			Adresse
			Cod. postal
			Tél. Ville
PRÉFÉRER PAR CARTE ALBIS / INTERBANCAIRE			Date d'expiration
			Signature
Participation sociale de part et d'entière			
ATTENTION : Livraison 80 F			
Paiement : <input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Carte <input type="checkbox"/> Espèces		Total à payer	
Règlement : Je paie		<input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Carte <input type="checkbox"/> Espèces	
Je préfère payer au instant à réception des articles		50 F (3 pour frais de remboursement 10 de manutention)	
Entrez votre référence de jeu : <input type="checkbox"/> Mega <input type="checkbox"/> Super Mega <input type="checkbox"/> Play <input type="checkbox"/> Select			
GEN 4 01/97			

Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 9H à 18H

BIENVENUE CHEZ LES TÊTES BRÛLÉES !



We build sims by the book™

www.janes.com/janes.html • www.ea.com/janes.html



ACE™, ACE™ 3™ et We build sims by the book™ sont des marques de Electronic Arts. © 2004 Electronic Arts. Tous droits réservés. Microsoft Flight Simulator est une marque déposée de Microsoft Corporation. Apache est une marque déposée de EA GAMES. EA GAMES est une marque déposée de Electronic Arts.

Jane's®

COMBAT SIMULATIONS

ARCADE LONGBOW

Tout l'un, très juste, un petit
tira pour les simulateurs du genre.
Le meilleur simulateur d'hélicoptère qui
vous mettra à l'épreuve la nuit.

Joystick - Juillet 95

ATF

"Un simulateur initiatrice, mais
pas seulement d'entraînement."

PC FUN - Juin 1996

USNF'97

C'est l'histoire d'un commandant
par une équipe qui s'entraîne.

PC TEAM - Décembre 1996



ATF NATO FIGHTERS

Des missions initiales et une
nouvelle campagne dans les
Balkans pour les joueurs d'ATF.



ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

Des combats aériens de
nouvelle génération.



U.S. NAVY FIGHTERS '97

La suite du célèbre USNF.



AR-66 R LONGBOW

La référence en matière de
simulateur d'hélicoptère.

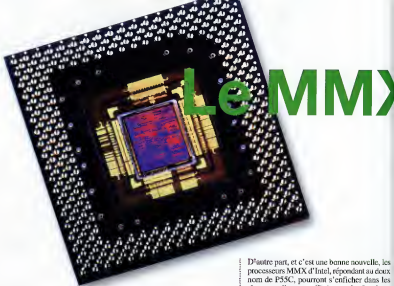


AR-66 R LONGBOW: FLASH POINT KOREA

De nouvelles missions et une campagne
en Corée pour les joueurs de Longbow.

DISPONIBLES A PRESENT DANS TOUS LES MAGASINS

Pour obtenir de plus amples informations sur Jane's line of Combat Simulations, téléphonez au 04 72 53 25 25 ou écrivez à Electronic Arts, Centre
d'Affaires Télébase, 3, rue Claude Chappe 69771 St Omer du Mont d'Or Cedex.



Terminé. On ne pourra plus prétexter l'achat d'un PC par le travail à la maison ou la tenue de ses comptes... Après Microsoft, c'est au tour des grands constructeurs de microprocesseurs d'optimiser leur matériel pour les applications multimédia. Le PC de 97 sera une machine de loisirs ou ne sera pas !



EN TANT QUE leader du marché du microprocesseur PC, c'est encore une fois Intel qui montre la voie avec sa technologie MMX, en l'annonçant *a priori* pour le début de l'année. Mais déjà, les premiers processeurs MMX de ses deux concurrents directs, Cyrix et AMD, devraient être lancés seulement quelques mois plus tard. Rappelons juste que le MMX consiste en un ensemble de 57 nouvelles instructions intégrées au nouveau processeur pour booster le traitement des graphismes, de la vidéo, de sons et tout ce qui est du domaine de la communication dans les applications à venir. Pour être réellement efficace, il faut que l'application (comme un jeu), ait été spécialement programmée pour tirer parti de ces nouvelles instructions, et Intel prédit une augmentation de 60 % en vitesse d'exécution par rapport aux applications optimisées pour les Pentium classiques. Malgré tout, les programmes non optimisés pour le MMX devraient eux aussi tourner de 10 % à 20 % plus rapidement avec ces nouveaux processeurs. Alors, peut-on parler de révolution technologique ?

Passation de pouvoir

Pas vraiment, car Intel a dû conserver l'architecture interne du Pentium pour assurer une compatibilité descendante. Sinon, tous les programmes tournant sous Dos et Windows 95 auraient été bon à mettre à la poubelle !

D'autre part, et c'est une bonne nouvelle, les processeurs MMX d'Intel, répondant au doux nom de P55C, pourront s'enficher dans les slots actuellement utilisés pour les Pentium. Mais c'était trop facile... En effet, pour que cela fonctionne il faut que votre carte-mère puisse être configurée en 2.8 V, ce qui n'est le cas que pour les cartes-mères les plus récentes sur le marché ! Par conséquent, si vous souhaitez acheter un Pentium MMX alors que vous disposez déjà d'un PC, il vous faudra très certainement changer de carte-mère... À moins d'attendre les Overdrive MMX promis par Intel dans le courant de l'année ? Alors qu'il prévoit dans un premier temps des Pentium MMX cadencés à 166 et 200 MHz, on devrait voir aussi apparaître des Overdrive à 125, 150 et 166 MHz, destinés à redonner du souffle aux systèmes basés autour de Pentium 75, 90 et 100. À partir de l'été, Intel devrait aussi sortir des Overdrive à 180 et 200 MHz pour remplacer les Pentium les plus rapides. Par rapport à un Pentium 200, un Overdrive MMX fonctionnant aussi à 200 MHz ne devrait pas développer beaucoup plus de rapidité, de l'ordre des 10 à 20 % annoncés, mais Intel pense que d'ici la fin de l'année le marché offrira suffisamment d'applications MMX et que la différence en terme de vitesse se ressentira surtout sur ces dernières pour motiver l'achat d'un Overdrive.

Rumeurs

Espérons que les tests sur les premières applications MMX leur donneront raison, car le battage marketing d'Intel autour de son nouveau processeur n'a pas démarré sous les meilleurs auspices. En effet, le salon du Comdex, qui s'est tenu en novembre dernier aux États-Unis (voir reportage p. 80), devait marquer le lancement en fanfare du P55C. Mais curieusement, il s'est plutôt fait discret, et ce à cause de rumeurs persistantes qu'Intel n'a pas su démentir. En fait le MMX semble souffrir de vices de conception qui pourraient compromettre ses performances dans les applications 3D (et tout de suite, on pense évidemment aux

Arrive !



jeu, exactement le type de softs qu'il est censé optimiser. Pour parler technique, les instructions MMX empruntent les registres utilisés pour les calculs en virgule flottante, résolvant les problèmes de compatibilité avec les systèmes d'exploitation et d'applications existants dont nous avons parlé plus haut. Par exemple, dans le cas d'un jeu en 3D texturée, le processeur utiliserait d'abord ces registres et virgule flottante pour calculer la 3D, puis par le biais d'un switch passerait ces mêmes registres en « mode » MMX pour le traitement des textures, et éventuellement des sons. Jusqu'ici rien à redire, sauf que le Pentium MMX perdrait une cinquantaine de cycles à se rien fier pendant le passage entre les modes MMX



▲ Pod, est l'un des tout premiers jeux à utiliser la technologie MMX.

J'achète ou pas ?

Alors que les premiers PC à base du nouveau microprocesseur Pentium MMX sortiront tout début 97, se pose le problème, une fois de plus pour le consommateur, de savoir quoi acheter ! Prévoyant l'arrivée massive des machines à base de Pentium 166 et 200 Mhz MMX dans les mois à venir, de nombreux revendeurs, commencent à descendre dramatiquement les prix de leurs « vieux » Pentium, histoire d'écouler leurs stocks. Si vous êtes en passe de vous acheter une machine, vous pouvez vous interroger alors sur l'opportunité de le faire maintenant. En outre, les prochaines étapes de l'évolution interne des PC (bus USB beaucoup plus puissants, technologie AGP pour améliorer encore la vitesse d'affichage vidéo) risquent alors de vous retarder indéfiniment...

et virgule flottante ! Bon 50 cycles sur les millions par seconde qu'un Pentium effectue pour exécuter ses instructions, ça paraît rien, mais comme dans une application en 3D temps réel ce genre de switch devra s'opérer constamment, on peut imaginer une perte évidente dans les performances. En fait, le manuel du développeur pour le MMX déconseille même ce genre d'opérations ! Du coup, le MMX n'excellerait vraiment que dans le domaine du traitement de la vidéo. Mais il ne faut pas s'affoler, des essais sur les premiers MMX tendraient à montrer que même pour les jeux en 3D, le MMX est quand même bien plus rapide que le Pentium classique.

Les concurrents

Bien entendu, les concurrents d'Intel ont immédiatement sauté à pieds joints sur le clou pour mieux l'enfoncer dans le talon d'Achille

du Pentium MMX. C'est le cas en particulier pour Cyrix, qui clame haut et fort que son prochain processeur MMX, le M2, est lui capable d'effectuer ce switch en un seul cycle ! Et le K6 MMX d'AMD n'est pas loin non plus, ce qui promet une féroce compétition au cours de l'année à venir, surtout si l'on sait que plus de la moitié des processeurs vendus devraient être des MMX. Pour une fois, Intel pourrait en prendre vraiment pour son grade et ses concurrents risquent d'en profiter pour grappiller encore quelques parts de marché sur le quasi-monopole du géant américain dans le domaine du microprocesseur pour PC, ce qui n'est pas plus mal pour l'utilisateur final. En attendant, même si le MMX s'imposera naturellement comme standard au cours de l'année, trop de questions restent en suspens pour que les utilisateurs de PC tels que nous, nous jetions sur les premiers lots de Pentium MMX à sortir sur le marché. Mieux vaut investir dans une bonne carte accélératrice 3D, qui apportera des gains de performances de toute façon bien plus spectaculaires, et qui en plus se révélera beaucoup moins chère ! ■

Frédéric Marié



Tremblements **hypnotiques**

Hipnotic Interactive, une nouvelle société de développeurs formée à partir de transfuges de l'équipe de programmeurs de 3D Realms, signe sa première production sous la forme d'un add-on pour... Quake. Et quand on sait que cet add-on s'appelle **The Rift** (la cassure, pour ainsi dire) on se demande s'ils n'ont pas voulu passer un message un rien grinçant à leurs anciens employeurs... Le pack cothendra 15 nouveaux niveaux pour Quake jouables en solo, et un autre conçu exclusivement pour le deathmatch. Mais ce n'est qu'un échauffement pour ces programmeurs de talent, qui d'ailleurs ont proposé un pari à l'amiable à leur ancien employeur, George Broussard, président de 3D Realms : si le prochain jeu d'Apogee pour l'année 97 (*Shadow Warrior*, au hasard ?) s'avère meilleur que le premier titre original d'Hipnotic, un des programmeurs appelé Harry Miller s'engage à laver à la main, avec peau de chamois et tout, la belle Porsche 911 de Broussard. Mais si ce dernier perd, se sera à lui d'astiquer la vieille Ford pousse à Miller... Je sens qu'on ne va pas s'ennuyer dans les mois qui viennent, surtout chez les chamois. ●

Le gros **géant vert**

L'incroyable Hulk fera bientôt une apparition sans nul doute fracassante sur nos PC avec ce prochain titre d'Eidos, **The Incredible Hulk: the Pantheon Saga**. Comme on peut s'en douter il s'agit essentiellement d'un jeu de combat, avec quand même une ébauche de scénario s'étalant sur 14 missions pour donner un peu plus de corps à la chose. Le jeu néanmoins ne devait pas être complètement linéaire et empruntera ses intrigues directement aux comics traitant des aventures du Docteur Banner et de son encounter alter ego. Hulk disposera d'une cinquantaine de mouvements et de plus de 20 coups, tout en finesse bien sûr, comme le célèbre coup de boule, le rentre dedans, et l'hélicoptère, qui ne devrait pas s'inspirer du Lac des Cygnes. Ah, ces poètes, ils n'ont pas fini de nous faire rêver. ●

Waterworld **refait surface**

Depuis le flop relatif du film Interplay s'était fait plutôt discret sur le développement du jeu basé sur cette histoire post-apocalyptique. Eh bien, en fait le projet de **Waterworld** continue son petit


bonhomme de chemin, en sous-marin, et devrait faire des bulles sur vos PC courant 97... Pour ceux qui débarquent sur ce nouveau continent ludique, **Waterworld** est un jeu d'aventure/stratégie dans lequel vous prenez en main la destinée d'une communauté basée sur un des rares atolls déparant encore l'immensité bleutée qui a envahie la surface de la Terre. Vous disposerez d'une bonne quinzaine d'années pour protéger votre base, lance-flammes, mitrailleuses et autres joyusetés qui font boum. Vous aurez aussi l'occasion de passer à l'offensive à l'aide de jet skis et barges propulsées à la bonne vieille fusée à nitro des familles. Entre deux expressions viles de votre tempérament guerrier, vous devrez aussi prendre le temps de gérer les maigres ressources de votre communauté et effectuer des percées technologiques. Le terrain sera entièrement texturé et vous devrez découvrir une trentaine de minutes de rushes non exploités dans le film dans les scènes cinématiques. Il ne reste plus qu'à Interplay de chasser au ballast et nous montrer du concret. ●

Le jeu qui **vient du nord**

Sortis de leur drakkar il y a déjà trois ans sur Amiga (petite larne émue de Thierry) et PC, **The Last Vikings** feront bientôt leur réapparition sur nos moniteurs avec une suite appelée **Norse by Norsewest**. Ce jeu de plates-formes vous demandera de combiner les talents d'Erik l'Agile, Balzog



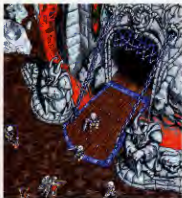
le Féroce et Olaf le Costaud pour résoudre de nombreuses énigmes, progresser de mondes en mondes et retrouver la Machine qui vous ramènera dans votre époque... Ah oui j'oubliais, les références mythologiques et culturelles ne manqueront pas puisque vos trois vikings ont été soustraits à leur époque barbare par un alien appelé Tomator, et vous devrez aussi surmonter l'aversion naturelle de vos trois prix Nobel pour tout appareil fonctionnant autrement qu'à grands coups de hache dans le buffet. Pour passer les niveaux ils devront en effet passer à la perfection des petits bijoux high-tech comme des bottines fourrées à la nitro, des sabres laser ou des boucliers de force. Et puis tant qu'on y est, ils se feront tout naturellement des amis, comme Fang le loup-garou et Scorch le dragon. Pour reprendre une expression familière de notre secrétaire de rédaction qui résume parfaitement le scénario : « Au secours la Terre ! » ●



**PAS D'AIRBAG
PAS DE CLIMATISATION
PAS DE DIRECTION ASSISTÉE
PAS D'AUTORADIO
PAS DE TOIT OUVRANT**

VOTRE PROCHAINE VOITURE...

Ça bouge, en bas !



Pendant que Didier, notre nain national, se la coule douce dans la Sud de la France, pastaga et chaise longue à portée de main, dans la même région on peut trouver des jeunes programmeurs qui se débattent sous un soleil de plomb pour monter leur propre boîte de développement de jeu. C'est le cas de la société Kiriakys, fondée il y a peine 8 mois, et qui avance déjà gaillardement dans le développement de leur premier projet. Inspiré de l'univers médiéval-fantastique, pour ne pas dire de Warcraft 2 en particulier, Elyria s'annonce comme un jeu de stratégie/aventure se démarquant de la production actuelle par l'accent porté sur le scénario. Une version de démonstration est quasiment achevée, et Kiriakys cherche maintenant un éditeur pour faire aboutir son projet, qui devrait voir le jour fin 97. L'équipe dispose déjà de partenaires, la société Gribouille, qui s'occupe de tout ce qui sera synthèse 3D dans le jeu, et qui travaille aussi sur une série télé en image de synthèse nommée Excalibur. Kiriakys comprend déjà sept personnes, mais recherche encore un programmeur et un infographiste 2D. Et si vous habitez la région du Var ou que vous souhaitez goûter au climat, vous pouvez les contacter au 04 94 14 02 02. ●



Brèves

● La division impressions de Sierra, jusqu'alors plutôt impliquée dans les jeux de stratégie et wargames, fait son entrée dans le domaine des jeux d'action avec un jeu en 3D isométrique qui devrait s'appeler Captives.

Entre Crusader : No Remorse et X-Com, vous devez sauver un max de soldats et de savants des griffes d'extraterrestres peu ragoûtants, pour ensuite les réutiliser pour effectuer des recherches et booster votre potentiel de combat ● Microprose annonce fièrement leurs premiers bénéfices depuis deux ans pour le dernier trimestre, dûs en particulier aux excellentes ventes réalisées en Europe sur leurs deux derniers produits phares, Civilization 2 et Grand Prix 2, mais aussi à une restructuration de la société.

On espère que ça ne va pas les faire oublier de sortir European Air War et Falcon 4.0... un de ces jours ● Dans l'impénétrable collection Pour les Nuls, on peut maintenant trouver Toujours plus sur Windows 95, qui vous permet d'optimiser Windows 95 et de tirer le meilleur parti de ses options avancées. Gros nuls s'abstenir, en somme... ●

Micro coup de foudre

Dans la série des idées complètement farfelues qui pourraient s'intégrer dans le quotidien de demain, IBM vient de dévoiler une nouvelle technologie de transmission de données peu banale : le PAN (Personal Area Network). Accrochez-vous bien, le concept est de faire circuler des données entre deux personnes par simple contact... physique ! Rassurez-vous le courant utilisé par ce genre de connexion ne représente qu'un milliardième d'ampère et la vitesse de transmission de ces données sous-cutanées correspondrait à peu près à un modem de 2400 bps. On peut aussi imaginer d'ici quelques années des personnes échanger leur carte de visite par une simple poignée de main, ou comme l'a suggéré Eric, faire passer des messages persos par des voies, euh... plus intimes. ●

Le PC dépoussiéré



Pour ceux qui possèdent un PC et se grattent la tête chaque année, voire chaque trimestre, pour ne pas se laisser dépasser par l'escalade technologique qui menace constamment de réveiller leur machine chérie au rang de veau ras de circuits astmatiques, Micro Application propose dans sa collection Grand Livre : Entretien et Amélioration de votre PC. Pour environ 200 F, ce livre vous prend par la main

et vous décrit par le menu toutes les nouvelles technologies que vous pourrez incorporer dans votre PC pour lui insuffler une nouvelle vie. Généreusement illustré, il permet presque à l'aventure de monter son PC soi-même, après avoir acheté ses composants selon les nombreux conseils prodigués. En bref, un achat qui paraît avisé si jamais les tourments vous dérange ! ●

Pétard mouillé ?

Micro Application sort dans sa collection Shareware Nitro, un énième CD de petits jeux rigolos que vous oublierez aussi vite que vous les aurez achetés, à moins de vous tourner les pouces au bureau à vous en user les ongles. Vous trouverez sur le CD plus de 200 sharewares répartis en quatre catégories : Action, Réflexion, Cartes et Jeux de table, et enfin Simulation. Bon comme d'habitude on y trouve du pas très bon au caractère pire, jusqu'à dégoter le petit joyau qui retiendra votre attention plus d'une journée, comme le jeu de course Speed Haste ou TacOps pour les amateurs de wargames. On peut porter à son crédit une interface qui permet de se faire une idée grossière du programme avant de l'installer, et un prix somme toute peu prohibitif d'une centaine de francs. ●

NASCAR

RACING 2

MOTEUR V8

16 SOUPAPES

10 000 TR/MN

350 KM/H

700 CV

4 FREINS À DISQUE

VOLANT SPORT



18 circuits
avec option conduite de nuit



Choisissez entre mode
simulation ou arcade



Course multi-joueurs : 8 joueurs
sur réseau ou 2 en liaison modem

©1992 Sierra Games, Inc.

ESSAYEZ-LA !

Overdose d'adrénaline assurée
chez votre concessionnaire

S I E R R A

Retrouvez NASCAR® RACING 2 sur le catalogue SIERRA

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____ Code Postal : _____

SIERRA - 25 rue Jeanne Brocard - Immeuble - Le Newton -
93306 Montreuil-La Poste Cedex - France

Le brouillard se lève

Broderbund était un des rares éditeurs de jeux à être présent sur le salon du COMDEX et nous avons pu ainsi découvrir un jeu d'aventure réalisé par Jordan Mechner (connu dans le milieu pour *Prince of Persia*), se déroulant en 1914 dans le train de l'Orient Express. Plus humoristique, **Koala Lumpur** est une autre aventure, complètement loufoque, qui vous placera dans la fournaise d'un sympathique marabout tentant de sauver l'univers. D'autres jeux de stratégie étaient dévoilés, mais le plus attendu de tous les titres est bien sûr la nouvelle mouture de *Myst*, le jeu d'aventure du début des années 90 qui reste encore à l'heure actuelle une référence et un modèle. *Riven* n'est annoncé que pour l'été 97 (ce qui en langage de développeur signifie souvent Noël 97) mais nous avons pu découvrir les premiers écrans du jeu, *a priori* toujours aussi forts visuellement. Sur l'histoire en elle-même, peu de choses ont filtré pour l'instant, si ce n'est que vous allez retrouver Atrus et sûrement effectuer un petit voyage dans le temps. Avec un budget 10 fois supérieur et une équipe cinq fois plus importante (Cyan), les auteurs du produit veulent encore une fois pousser l'aventure et l'interactivité au-delà de ce qui se fait actuellement. Pour en savoir plus, vous pouvez trouver aux éditions J'ai Lu un roman (*Myst, le Livre d'Atrus*) mais surtout consulter sur Internet les sites : <http://www.broder.com/riven/> ou <http://www.cyan.com/net/home>.



Touche pas à mon Duke !



GT Interactive est très jaloux de sa licence **Duke Dukem 3D**, et deux éditeurs viennent de s'y casser les dents en essayant de sortir des add-ons pour ce jeu. *Sierra* a été le premier à se faire aggraver, après avoir sorti un pack appelé **Total Meltdown**, qui comportait des niveaux conçus à partir de l'éditeur de *Duke*, *Buick*, mais incluait aussi les graphismes et sans originaux du jeu, bien évidemment. Moralité, *Sierra* a dû retirer son pack de la vente 15 jours après sa sortie et détruire le reste de ses stocks, même si 50 000 unités avaient déjà été vendues ! Ensuite c'est au tour de *Microstar*, une petite société américaine, qui a sorti *Nuke It*, une compilation de niveaux récupérés sur Internet. Pour GT, le problème ne vient pas du fait que cette boîte se fait du fric sur le dos de joueurs en thousands distribuant leurs propres niveaux gratuitement sur le Net, mais surtout d'infracción sur le copyright... On se demande si le fait que GT possède une division appelée *Wizard Works* et spécialisée dans les add-ons (pas seulement pour *Duke*, d'ailleurs) aurait un quelconque rapport avec ces affaires.

Billou fait un rêve...

Après avoir inventé le concept des « évangélistes » de l'église *Microsoft*, Bill Gates se voit comme le grand prédictor de l'évolution du PC dans le futur. D'après lui, alléluia, l'avenir appartient plus aux PC qu'aux NC, ces *Network Computers* essentiellement destinés à l'utilisation d'Internet. Toujours selon lui, dans les 10 années à venir, le PC devrait s'enrichir de multiprocesseurs, de reconnaissance de la parole, d'écrans, de vitesses et de bandes passantes encore plus grandes, voire même tenir dans la main. Loué soit le Seigneur, ça c'est du discours de visionnaire ! Enfin, pour dire quelque chose de vraiment nouveau, Gates lance le concept de « l'Administration Zéro », visant à rendre les PC plus faciles à entretenir, configurer et upgrader. Amen. En attendant, notre Luther King des PC ferait bien de redescendre un peu sur Terre et en finir avec les problèmes de compatibilité du *DirectX*, pourtant déjà dans sa troisième version, et affiner un peu le concept du *Plug & Play* [NdR : il crache son venin comme ça mais en fait il adore W95]...

CyberDaho

Étienne Daho propose, dans son nouvel album intitulé *Eden*, une plage CD-extra d'une vingtaine de mégas dans laquelle les heureux possesseurs d'un PC trouveront un petit jeu. Réalisé par *Cryo*, il vous plonge dans la peau du chanteur, de l'âge enfant à l'âge adulte, et vous lance à la découverte du plaisir, que ce soit la gourmandise ou le sexe par exemple, le tout dans une ambiance très « Tiétienne au pays des merveilles ». Entirettement réalisé en 3D temps réel, le sept véritable atout de ce jeu est de vous faire découvrir des personnes et des décors familiers d'Étienne. Parce que sinon, c'est passablement moche et sans intérêt. Quand on sait que *Duke* ne prend que 15 Mo... Ce « soft » sera également disponible sur la chaîne TV de téléchargement C+ et ce, gratuitement... Manquerait plus qu'il nous fassent payer pour ça ?



MAXI

Modem 33600 MULTI-JOUEURS - INTERNET



T'en sortiras pas net!

Avec **DUKE NUKEM 3D**, **WARCRAFT II**, **TERMINAL VELOCITY** et le kit Modem 33600 Multi-Joueurs, affronte les joueurs du monde entier sur le Net.

- **MODEM ULTRA-RAPIDE** : transmit à 33600 bps.
- **DUKE NUKEM 3D, WARCRAFT II et TERMINAL VELOCITY**, en version intégrale sur CD-ROM, d'une valeur globale de 900 F TTC !
- **KALI 95**, le logiciel de connexion à Internet et le logiciel d'accès au serveur de **NET STADIUM**, pour affronter d'autres utilisateurs PC.
- **INTERNET PHONE**, pour téléphoner au bout du monde, au prix d'un appel local.
- **WFOVE & COMPUSERVE** : 1 mois d'abonnement gratuit.
- **FOTOWIN** : pour taper, transférer des fichiers et accéder au rétroil.



1490 F TTC



Également disponible en version interne au prix de **1390 F TTC**



DISTRIBUTEURS FRANCE : GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP2 - 56200 LA GACILLY
Tél. (guillemot) 02 99 08 81 71 - Tél. (revendeurs) 02 99 08 90 88 - Fax : 02 99 08 94 17
SUISSE : LOGICOSOFTWARE - CP 126 - 1000 LAUSANNE 19 - Tél. 021 / 614 32 12 - Fax : 021 / 614 33 17
BELGIUM : GUILLEMOT INTERNATIONAL - Avenue de l'Industrie, 30 1030 BRUXELLES - Tél. 02 735 25 63 - Fax : 02 735 31 89

Le logiciel et le contenu sont acceptés à charge sans préavis et peuvent varier sans préavis. Les logiciels sont sous licence de GUILLEMOT INTERNATIONAL. NetStadium © 1994, Kali © 1995. WFOVE & COMPUSERVE © 1995. FOTOWIN © 1995. Les marques et noms de sociétés figurant dans le présent prospectus sont des marques déposées de GUILLEMOT INTERNATIONAL. NetStadium © 1994, Kali © 1995. WFOVE & COMPUSERVE © 1995. FOTOWIN © 1995. Les marques et noms de sociétés figurant dans le présent prospectus sont des marques déposées de GUILLEMOT INTERNATIONAL. NetStadium © 1994, Kali © 1995. WFOVE & COMPUSERVE © 1995. FOTOWIN © 1995.

À découper et à envoyer à : GUILLEMOT INTERNATIONAL, BP2 - 56200 LA GACILLY (France)
NOM : _____ ADRESSE : _____
CITY : _____ C.P. : _____
Tél. : _____

César du futur



Depuis *Command & Conquer*, *Alerte Rouge*, *Warcraft 2*, *Z*, et j'en passe, tous les éditeurs se fendent de leur propre jeu de stratégie en temps réel, pour profiter de l'engouement qu'il suscite auprès des joueurs. C'est maintenant au tour d'*Epic Megagames* d'entrer dans la danse, avec un jeu très prometteur prévu pour le début de l'année : *7th Legion*. Celui-ci propose un thème assez futuriste, proche de la série *Warhammer 40000 AD* de Games Workshop, mettant en scène des unités diverses comme des tanks, des soldats alien, mais aussi des Mechs. *7th Legion* se focalise plus sur le côté action, car vous n'aurez pas à creuser, planter, ou raffiner pour produire des unités. Ce sont plutôt des crédits qui vous seront alloués de manière épisodique, avec des petits bonus quand vous détruisez des installations ou des unités ennemies. Vous aurez quand même à procéder à des recherches pour découvrir de nouvelles technologies, comme des boucliers invisibles ou la bombe atomique ! Un système de cartes vous permet en plus de bénéficier de pouvoirs particuliers utilisables au détriment de l'adversaire ou pour améliorer votre situation. Les unités prennent de l'expérience après chaque engagement victorieux, on en trouve des bonus, s'améliorant ainsi en précision de tir, déplacement ou santé. Comportant des graphismes SVGA, une version 65000 couleurs devrait être développée et rendre des effets très spectaculaires, en particulier les explosions ou les missions de nuit. D'ici peu on devrait savoir si *7th Legion* fera défiler ses armées la tête haute dans la faune des jeux de stratégie à venir ! ●



Brèves

● Selon les déclarations d'un des hauts responsables d'Intel, d'ici une quinzaine d'années, ce seront des microprocesseurs tournant à 10 GHz qui seront dans nos PC !
● La nouvelle technologie Omega N. Hand permettra dès l'automne 97 d'avoir sur des cartes faisant la moitié de la taille d'une carte de visite des mini-disques dur de 20 Mo pour moins de 10 \$ ● Thomson et Oracle ont annoncé leur collaboration pour sortir à moins de 300 \$ un boîtier Internet via la télé, avec télécommande à infrarouge ● Du 3 au 7 février 1997, se déroulera à Paris le COMDEX/IT FORUM 97, avec Softbank et Blenheim pour organiser ce qui devrait être le salon informatique professionnel le plus important de France. ●

Secouez-moi !

Le ForceFX, le fameux joystick de CH Products capable de vous faire littéralement vibrer au rythme des explosions, tirs de mitrailleuses et régimes moteurs des prochains simulateurs de vol, devrait être enfin disponible incessamment sous peu, sinon déjà voire même avant. Notez quand même que pour l'instant il est supporté par *Descent 2*, *Jetfighter III*, *Earthsiege 2*, *The Need for Speed SE*, *Warbirds* et *Fighter Duel*, mais d'autres titres comme *Flying Nightmares 2*, *Apache Attack*, *Confirmed Kill* et *Red Baron 2* le reconnaîtront aussi. Mais pour ne pas gâcher la fête, on ne va pas parler du prix avant le test à venir dans notre rubrique Hard... ●



Octobre Rouge ludique



L'éditeur américain *Virtus Corporation* et l'écrivain de romans d'espionnage à succès, *Tom Clancy*, se sont associés pour fonder une nouvelle boîte de développement appelée *Red Storm Entertainment*. *Tom Clancy* est très connu pour ses nombreux best-sellers, dont plusieurs ont inspiré une adaptation à l'écran, notamment *À la Poursuite d'Octobre Rouge*. Pour l'instant il est impossible d'obtenir plus de détails sur les quatre projets sur lesquels se penchent leur équipe de programmeurs, mais vu les écrits de *Clancy*, on se doute qu'ils devraient s'orienter vers la simulation ou la stratégie. D'autre part, après l'émergence de mots comme « online », « interactif » et « multijoueur » dans de récents communiqués de presse, il suffit de rajouter jeu sur Internet au début de la liste pour se faire une idée plus précise... À mon avis, il y a une taqpe dans la boîte... ●

Existe aussi en version VRAM

Stealth 3D Accélérez vraiment vos performances



Préparez-vous à propulser votre PC dans une nouvelle dimension avec la famille de cartes accélératrices Stealth 3D de Diamond. Leader sur le marché des accélérateurs 3D Plug & Play, les Stealth 3D accélèrent considérablement vos graphiques 2D, vous offrent une animation 3D époustouflante et vous impressionneront par leur lecture vidéo MPEG. Les Stealth 3D 2000 et 3000 améliorent d'une façon spectaculaire les applications bureautiques gourmandes de graphiques, les jeux d'action et, plus généralement la performance de votre PC en supportant une plus grande résolution, des millions de couleurs et des taux de rafraîchissement incroyables. La famille des Stealth 3D possède des caractéristiques uniques sur le marché : ombrage de Gouraud, correction de la perspective, transparence Alpha, filtrage bilinéaire, Buffer - Z et textures pyramides. Grâce à son accélération graphique 64 bit, ses rafraîchissements d'écran presque instantanés, son processeur VIRGE (S3), ses drivers optimisés par Diamond et une version Windows 95 de son panneau

de configuration InControls Tools, vous obtiendrez avec les Stealth 3D, une toute nouvelle perspective de la vitesse. La famille des Stealth 3D fonctionne avec les systèmes d'exploitation Windows 95, Windows NT 3.51, Windows 3.1 et MS-DOS et, les applications 3D pour Windows 95 utilisant les API DirectX de Microsoft. Si vous êtes prêt pour évoluer vers un monde en 3D, contactez dès maintenant votre distributeur Diamond le plus proche et l'accélération 3D n'aura plus aucun secret pour vous. Prenez dès aujourd'hui de l'avance, de la vitesse et de la performance.



Pour plus d'information, consultez le site web de Diamond : <http://www.diamondmm.com>

Stealth 3D 2000/3000 Comparison		
	Stealth 3D 2000	Stealth 3D 3000
Type de mémoire	Silicon Merge DRAM	Vinyl
RAMDAC	175 MHz	232 MHz
Vitesse de rotation	440	440
Résolution max	1280 x 1024	1600 x 1200
Logiciels	Genesis II Descent/DirectX	Descent II Descent/DirectX

DIAMOND
MULTIMEDIA
VISUAL SYSTEMS DIVISION

Atelier SA
2 rue de la Prairie
19400 Cambo sur Tonne
Tél : 01 30 86 43 67
Fax : 01 30 86 43 66

ARMOR Computer Products
Division Megatronics Equilibre
7 avenue du Canada
97566 Les Ulis
Tél : 01 60 92 60 60
Fax : 01 60 92 60 69

RAMAX
2, rue Alain de Tassigny
92160 Antony
Tél : 01 46 74 56 56
Fax : 01 46 74 00 37

High Tech Services
7 chemin des Placettes
13600 Aix-en-Provence
Tél : 04 42 20 59 59
Fax : 04 42 20 59 23

TRMC
51-53 Chemin des Vignes
25 Les Vignes
93000 Bobigny - France
Tél : 01 45 15 92 80
Fax : 01 45 15 27 44

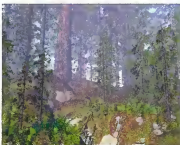
Diamond Multimedia Southern Europe (Belgique)
6, rue du Général Leclerc 52115 Clotay France. Tél : 01 47 56 11 52 Fax : 01 47 56 11 39
005 mulsburgs modern 28 B 83 1949-8151-266333 1944-1189-444415 au 19-1408-325-7175 numéros 19-99-8151-266334
Amont Online (Playworld) DIAMOND: Microsoft Network - Find DIAMOND: Compuserve (GG DIAMOND) ou GO GAAH-BMEIN (75300 3673)
FTP site : ftp.diamondmm.com Internet Web site : <http://www.diamondmm.com>

Brèves

❖ NEC et Videologic commencent à battre sérieusement la campagne pour des adaptations de softs pour leur carte accélératrice 3D PowerVR, et le mois dernier ils ont ramené dans leur gibecière deux excellents simulateurs, à savoir EF 2000 de DID et le Longbow de Jane's... qui ne seront malheureusement pas optimisés avant l'été prochain. ❖ Silent Steel (Tsunami), jeu d'aventure en vidéo distribué par Ocean est le premier produit à avoir été adapté en octobre sur support DVD-Rom. ❖ Le nouveau lecteur de CD-Rom Mitsumi FX120, 12X, arrive bientôt avec des temps d'accès de 130 ms, et surtout un débit de 1800 K/seconde. ●

Jurassic Park 2

Dreamworks, qui vient de sortir aux États-Unis The Netherhood, utilisant le procédé de Claymation, travaille entre autres sur Lost World, plus connu sous le nom de Jurassic Park 2. À l'origine du produit, on retrouve Seamus Blackley, ayant auparavant travaillé sur la technologie de Flight Unlimited pour Looking Glass Technologies, qui tourne sur un nouveau moteur 3D beaucoup plus performant. Quoiqu'il en soit, aucune date de sortie n'est donnée pour le produit, qui devrait être un jeu d'action/aventure avec une vue subjective. ●



CocoriNet



Si vous souhaitez vous connecter sur Internet mais préférez éviter de passer vos heures de surf le nez plongé dans le dico d'anglais, Sybex a répertorié sur Annuaire Internet la quasi-totalité des sites francophones le tout sur un CD-Rom. Vous pouvez accéder à cette base de données de sites en effectuant des recherches par mot ou expression, ou les deux, enfin comme vous voulez, dans les 35 catégories où ils sont classés. Bien entendu, vous pouvez ensuite transférer l'URL automatiquement sur votre navigateur pour accéder directement à la page d'accueil du site. Les internautes trouveront là l'occasion de dépenser une centaine de francs bien français. ●

Boules de poil



Les fans de la saga Wing Commander vont pouvoir retrouver avec bonheur les trois premiers épisodes de la série dans The Kilrathi Saga. Heureusement pour la grande majorité d'entre nous possédant maintenant des Pentiums, les deux premiers opus ont été « optimisés » pour ne pas tourner trop vite, et dis-

posent de nouvelles bandes-son, bruitages et musiques, en 16 bits. Les trois jeux sont maintenant installables et jouables sous Windows 95. Pour ceux qui disposent d'une manette de gaz et d'un pédalier, sachez qu'ils seront enfin utilisables dans WC3, ainsi que WC4 d'ailleurs (si vous l'avez, ne le cherchez pas dans la boîte...) grâce à un patch compris dans le pack le portant sous Windows 95. Du côté des mauvaises nouvelles, The Kilrathi Saga devrait rester en anglais (même le troisième épisode pourtant déjà sorti en français), à part la boîte et la documentation probablement. Si la langue de Shakespeare ne vous rebute pas, voilà une bonne occasion de retrouver l'ambiance mythique de la série ! ●

Les arcades de Microsoft

Non content de son écrasante présence sur le marché PC et de son incursion dans le milieu Mac et Power PC, Microsoft s'est allié avec des éditeurs de jeux et des constructeurs de bornes d'arcade pour élaborer une nouvelle technologie plutôt révolutionnaire. Devant l'aberration de bornes coûtant entre 6000 et 25000 \$ (soit entre 30000 et 125000 F) qui doivent être intégralement changées lorsque les joueurs se sont lassés (à peine quelques années), le projet de machines dont le hardware et surtout le software pourraient être améliorées au fur et à mesure de l'évolution techno-

logique et ludique semble être une initiative plus que prometteuse. Les bornes, à base de PC, utiliseront bien sûr à fond les options multijoueurs, sans parler d'un système d'exploitation *a priori* découlant de Windows NT, avec des modules comme DirectArcade et surtout la possibilité de changer les toutes dernières nouveautés sans obligatoirement avoir besoin de tout changer. Le projet signifierait surtout un coût ridiculement bas et une très grande diversité de jeux, non seulement pour les salles d'arcade, mais logiquement aussi pour les joueurs... ●

SIMCOPTER. QUAND SIMCITY 2000 APPELLE À LA RESCousse.

8h49 : cinq incendies à combattre • 8h56 : des criminels à arrêter • 9h02 : des SimCitoyens à sauver d'un naufrage.

À bord de votre hélicoptère, dans le premier jeu à 360° au-dessus et au-delà de SimCity 2000, tout appel est une urgence. SimCopter™ vous envoie remplir des missions à haut risque dans des villes en 3D déjà construites. Vous pouvez aussi importer vos propres villes de SimCity 2000 et découvrir les problèmes liés à vos créations. Vous pourrez parcourir vos villes comme vous ne l'avez jamais fait : en 3D et avec une vue rapprochée. Chaque nouvelle aventure



présente un nouveau défi et fera monter votre taux d'adrénaline. Esprit de décision, rapidité et efficacité vous permettront d'obtenir des hélicoptères plus performants et de vivre d'autres expériences qui vous feront griffer la nuit.

Ne nécessite pas Shocking 2™ DR
Nerfs d'acier recommandés.

MAXIS

**SUR CD-ROM PC
WINDOWS 95**

TM et Copyright des développeurs. SimCopter est enregistré en SimCity 2000 est une marque déposée.
Tous droits réservés. Les 360° sont une marque déposée. Tous les autres noms de produits ou de sociétés sont des marques de leurs propriétaires respectifs.
Visit the Maxis Web site at <http://www.maxis.com>.

3615
VIRGIN
GAMES

0 26 55 55 55

Officiellement pour



333 Rue de La Concorde 92015 Paris
Tél : 01 53 68 55 11 Fax : 01 53 68 11 99

S.O.S. PC



Dans la série « je publie un bouquin original sur un sujet jamais abordé », **Micro Application** édite **La Bible de l'utilisateur PC**. Fort curieusement, le livre s'adresse aux nouveaux utilisateurs qui restent plantés devant leur PC, se demandant benoîtement par quel bout commencer pour installer la bête. Pour ne pas faire comme les autres, enfin presque, le premier chapitre vous aide à monter

vos PC et à installer Windows 95. Réaliste, cette section pallie à son manque d'illustration par un compte-rendu détaillé de tout ce qui risque de ne pas fonctionner dans cette phase délicate, et des solutions à apporter. Vient ensuite le sempiternel passage où l'on vous explique comment se servir de Windows 95, des fois que vous seriez un peu bouché ou n'aimiez pas l'aide en ligne. Finalement, le manuel du matériel est un chapitre, peu illustré lui aussi, vous expliquant comment installer un périphérique ou en changer un autre, chose inévitable dans le monde du PC où la technologie évolue si rapidement... En bref, voici un livre assez peu attractif, mais qui garde pour lui un prix raisonnable ne dépassant pas 100 F. ●

Brèves

● Le site de Virgin Interactive France vient tout juste d'ouvrir sur le <http://www.virgininteractive.fr> avec des news, le catalogue, l'aide consommateur...

● Les consoles refoulées sur PC vont enfin pouvoir se venger avec l'adaptation annoncée du classique des classiques Bomberman sur Windows 95, qui malgré de nouvelles animations et voix, devra surtout garder la jouabilité qui avait fait son succès en jeu multijoueur sur console. On s'en souvient encore, de nos petites parties de Bomberman, entre le repas du midi et l'heure de fermeture du bureau, vers minuit... ●

Command mania



Tout comme pour les doom-like depuis trois ou quatre ans, les Warcraft-like et C & C-like arrivent sans cesse plus nombreux sur le marché, et ce n'est pas près d'être fini. Alors qu'Alerte Rouge vient tout juste de faire un carton de par le monde, les grosses pointures dans le domaine des jeux de stratégie en temps réel seront a priori les Starcraft de Blizzard, BattleMech Commander chez Microprose, basé sur le jeu de plateau de Fasa sans omettre Rebellion de LucasArts, utilisant l'univers de la Guerre des Étoiles... Attention cependant aux nouveaux venus comme Dark Reign chez Activision (mars 97) ou The Tiberian Rebellion de The Logic Factory (ceux qui ont fait Ascendancy pour Virgin) sans oublier des titres comme Warhounds (Broderbund), 7th Legion d'Epic Megagames, Cavewars chez Avalon Hill ou Assault de Trilobyte. ●

TalonSoft sur l'offensive

Alors qu'Age of Sail risque de faire surface dans la rubrique preview et que Battleground : Antietam semble lui aussi prendre corps, TalonSoft continue sur sa lancée avec ces deux moteurs de jeu et annonce une véritable bordée de nouveaux wargames. Dans la série Battleground, Prelude to Waterloo vous replonge dans l'époque napoléonienne, avec la possibilité de rejouer les batailles de Ligny et des Quatre-Bras, séparément ou en parallèle sur une carte géante ! Prelude to Bull Run continue la série déjà bien fournie des batailles de la Guerre de Sécession Américaine, avec quatre scénarios dédiés à cette période sur les sept pour l'instant prévus dans cette collection. Inutile de préciser que TalonSoft est une société américaine, je pense... Enfin, dans un futur plus lointain, on peut s'attendre à Battleground : Middle East, qui recrée les engagements entre les Nations Arabes et Israël en 56, 67 et 73. Pour raviver l'intérêt de concepts un peu vieillissants, pour ne pas dire usés jusqu'à la corde, les programmeurs pensent orienter ces futurs produits vers le jeu multijoueur via Internet, et offrir des éditeurs pour créer ses propres scénarios. Ce n'est pas fini, car la série Age à aussi le vent en poupe avec Age of Ironclads, soit les batailles de cuirassés de la fin du XIXe siècle, et Age of Oars, couvrant les Trirèmes de l'Antiquité jusqu'aux drakkar des Vikings. Bon, je pourrais parler aussi de East Front, un jeu tactique à l'échelle de l'unité sur le Front de l'Est durant la Seconde Guerre mondiale, ou encore Nam qui devrait être un wargame en temps réel sur la guerre du Viêt-nam, mais on risque de friser l'overdose ! En tout cas, l'année 97 s'annonce sous les meilleurs auspices pour les amateurs de wargames. ●



Ça eu vendu...

Selon l'IFOP et la SELL, le marché du multmédia pourrait se porter beaucoup mieux en France malgré ses trois milliards de francs de chiffre d'affaires, et la SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs) lance un ct d'alarme auprès des services publics pour alléger la fiscalité et baisser la TVA dans le domaine du multmédia. Par ailleurs, le sondage SELL/IFOP révèle que 60 % des acheteurs de multmédia sont sensibles à la traduction des titres en français et que 50 % regardent à deux fois le prix d'un produit avant d'acheter. Alors, si jamais la SELL est entendue par le gouvernement, les éditeurs français pourraient connaître en toute quiétude leur effort de traduction intégrale des produits étrangers, et même baisser les prix des logiciels en France... Rappelez-vous qu'un jeu vendu dans les 400 F ici ne coûte souvent que dans les 250 F en Angleterre ou aux États-Unis ! ●

P E U R
H O R R E U R
A M H E S I C
N E H S E N S
T E K K E U R
A N G O I S S E
S E X E
M Y S T E R E
A I C H L Y T S E
G E K E
O R G A S M E
R I C T U S
I K K A T I O N N E L
A N N E K G H H B H T I I

II

OBSESSIONS FATALES

<http://www.siem.fr>



S I E R R A

Microsoft joue tactique

Après le lancement de toute sa gamme de jeux, Microsoft lance chez Microsoft Press une nouvelle collection **Tactiques de Jeu...**, qui ouvre le feu avec tout d'abord un bouquin sur le jeu **Close Combat**. Le livre reprend tous les scénarios de la campagne et vous indique avec précision, du côté allemand comme américain, les objectifs prioritaires et les meilleures stratégies à appliquer. On peut juste reprocher des illustrations peu lisibles, dues à l'impression monochrome. Le deuxième livre est consacré à **Flight Simulator 95**, qui en passant en a bien besoin vu que la documentation fournie avec le jeu ressemble plus à un appendice qu'à un manuel d'aide à l'utilisation du jeu. Le bouquin reprend en fait le contenu de l'aide en ligne de façon plus claire et plus approfondie. Malgré tout, avec 150 pages on ne peut pas s'attendre à une revue exhaustive de toutes les finesses de ce simulateur. La collection s'avère quand même un peu chère, chaque volume coûtant dans les 100 F, mais devrait satisfaire les généraux malchanceux et les experts du crash en catastrophe ! ●



Brèves

● En dernière minute, on apprend qu'Ubisoft et Mission Studios sortiront une version « light » de **Jettfighter III** pour l'Europe, qui offrira une animation plus rapide que la version américaine, probablement par des graphismes plus dépouillés. Paraît-il que chez eux, ils sont tous équipés de Pentium 166 au minimum, et même que toutes les rues sont pavées d'or... ● Pour ses abonnés, Canal + offre une série limitée numérotée de l'excellent CD-Rom le **Cauchemar de PPD**. Ce collecteur comporte un coffret en cuir, le jeu et son manuel (quand même...) et un économiseur d'écran inédit le tout pour 350 F environ, frais de port compris. Alors tu téléphones chez Canal et tu le commandes, où alors je m'en vais. ●

Môssieur Windows !

Pour tous les nouveaux utilisateurs de Windows 95 qui s'interrogent sur les nombreuses fonctionnalités de ce système d'exploitation et explorer ses faces cachées, CD Training édite un CD-Rom multimédia-ma-chère intitulé **1000 Trucs et Astuces pour Microsoft Windows 95**. Sur ce CD vous trouverez de nombreuses utilitaires, évidemment en shareware pour leur grande majorité, pour faciliter votre utilisation de Windows 95. Vous trouverez ainsi un anti-virus, des éditeurs de texte, des programmes d'optimisation, et bien d'autres encore, installables directement à partir de l'interface. D'autre part, des vidéos vous donnent des démonstrations en temps réel pour mieux utiliser et configurer votre système. Malgré une bonne qualité de présentation, il faut noter que ce CD-Rom n'apporte rien à un utilisateur averti, à part les sharewares, bien sûr. Ça vous coûtera environ 500 balles (c'est pas donné), mais pour ceux qui en redemanderaient, vous pourrez trouver la même chose pour Office 95. ●



Chacun cherche son chat

Après DOGZ qui vous permettait d'adopter un chien virtuel, PF Magic et Mindscape remettent ça avec **CATZ**, toujours dans la gamme Votre Animal Virtuel Préféré et au prix franchement modique d'une centaine de francs. Cette fois-ci, vous avez le choix entre un petit chaton parmi cinq (à la personnalité totalement différente : joueur, chasseur, froussard, etc.), qui une fois adopté grandit sur votre écran et répond à vos sollicitations. Vous pouvez le cajoler, le nombrir, le brosser, jouer avec lui avec le contenu d'une armoire pleine de jouets, allant de la classique pelote de laine à la souris grise ! Cette souris, qu'il vous faudra d'abord attirer hors de son trou à l'aide d'un morceau de fromage, deviendra vite le compagnon de jeu attitré de votre chaton, après vous bien sûr... Mais votre chaton virtuel, en dehors de son rôle anti-stress peut également s'avérer un excellent gardien, en remplissant les fonctions d'économiseur d'écran et en protégeant votre écran d'un mot de passe. Un logiciel indispensable pour s'offrir un intermède ludique après des heures de torture Microsoft Officienne. ●



Vidéo assistance

Vous en avez assez de provoquer la somnolence de vos invités lors des projections privées de vos dernières vacances ? Vous rêvez de montages, d'incrustations de titres, d'effets spéciaux ? Alors j'ai ce qu'il vous faut : **Vidéo et PC de...** de... Micro Application bien sûr. Pour moins de 200 F vous saurez tout des logiciels et du matériel à acquérir pour pouvoir devenir le Tarantino du caméscope et faire de vos projections le moment phare de vos soirées entre amis (et j'y a du boulot). À noter également la présence d'un CD-Rom contenant des logiciels de montage en version shareware. ●

Faites-nous un topo !

Topo ! est un fanzine du genre de notre bien-aimé confrère **PC Fun** (art) écrit par des auteurs amateurs sur des sujets qui les passionnent. L'originalité de **Topo !** réside dans la disquette fournie depuis le n°2, le **Topo ! SDK**, qui contient tous les programmes nécessaires au lecteur pour composer son propre article et contribuer à la vie du fanzine. Il n'en tient qu'à vous ! Le numéro de novembre, pour une dizaine de francs, comprend des articles sur F1 GP2, Gabriel Knight 2, la nouvelle technologie du bus USB, le logiciel de création de paysages Bryce 2, et d'autres encore... **Topo !** espère bien un jour être disponible en kiosque, mais d'ici là vous pouvez le commander en échantillon au 67, rue Gasparin, 95240 Camilleville et éventuellement joindre une disquette HD formatée au format PC pour recevoir le SDK, ou contacter Muffin (c'est le rédacteur en chef) sur le 3614 RTEL2 Club Topo ! ●

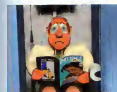
Raptor en voie d'expansion

S'il vous en a : triple scrolling parallèle, 75 vaisseaux modélisés, des centaines de bonus disséminés à travers 34 niveaux, une détection de collisions au pixel près, une résolution graphique à 320x240, une animation de 60 images par seconde sur la plupart des PC et 12 canaux de sons digitaux en stéréo... Vous me répondez ? Stargunner bien sûr ! Vous êtes décidément très forts ! Il s'agit du successeur de Raptor, développé par Apogee, et dont la version shareware est l'une des nombreuses démos jouables fournies avec notre CD. Et comme un bonheur ne vient jamais seul, la version compilée devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes. ●



Bullfrog aux urgences !

On vous en parle depuis pas mal de temps déjà, il s'annonce réellement sympathique, il est jouable en réseau, c'est un jeu Bullfrog... Dungeon Keeper ! Et non, perdu. Il s'agit de Theme Hospital, basé sur le principe du jeu de stratégie humoristique Theme Park, sauf qu'ici il ne s'agit plus de bourrer des touristes de pop-corns mais des patients de médicaments ! Héu pour février/mars 1997, ce jeu de gestion dont l'objectif principal



est d'être jouable et apprécié par le plus grand nombre de joueurs, joue toujours sur la corde humoristique avec des maladies toutes plus étranges les unes que les autres et des situations hilarantes mises en valeur par des graphismes haute résolution, des sprites de bonne taille animés de façon très réaliste (lorsqu'un docteur se rend dans son bureau, vous le verrez ouvrir un tiroir de son bureau, en sortir un document, fermer le tiroir et placer le document sur son bureau). À noter également la présence de guest stars issus des parcs d'attractions de Theme Park et parvenant souvent à votre hôpital en piteux état, allez savoir pourquoi ! ●

SimMad Max

Maxis n'en finit plus d'allonger la liste de jeux dérivés de son célèbre SimCity avec cette fois l'annonce du développement de The Streets of SimCity, dont le titre d'ailleurs n'a rien de définitif jusqu'à sa sortie vers la mi-97. Il s'agit d'un jeu de course orienté vers le multijoueur. Comme de bien entendu vous pourriez concourir contre l'ordinateur ou jusqu'à sept autres joueurs par le Net ou en réseau dans des villes Sim City, parmi les 50 propositions où celles que vous aurez précédemment développées avec votre petite pelle et votre bô râleau. Chaque course gagnée vous permet d'améliorer votre véhicule, et par exemple de rajouter des équipements aussi anodins et inoffensifs que des générateurs de cious ou de flaquas d'huile. Bon, le concept ne déborde pas vraiment d'originalité, mais les fans des produits Maxis devraient y trouver leur compte. ●

Conspiration du silence

À votre avis, qu'est-ce qui pourrait pousser un éditeur à sortir un produit dans le commerce sans en avertir la presse ? Soyons plus précis encore : qu'est-ce qui pourrait pousser Mindscape à ne pas fournir aux magazines spécialisés une version pour test de Dragon Lore 2 ? Moi à votre place, même si vous faites partie de ceux qui ont appréciés la première mouture, j'attendrais un peu avant de risquer 400 balles dans un produit dont le distributeur a préféré ne pas prendre le risque de le dévoiler aux testeurs que nous sommes. Serait-il possible qu'ils aient honte de leur produit ? Craindraient-ils notre verdict ? Et si tel est le cas, êtes-vous prêt à prendre le risque d'acquiescer un produit les yeux fermés ? Autant de questions auxquelles il leur incombe de répondre. ●

L'Avatar

VPC CD-ROM ET JEUX VIDEOS

ADD BLOODRAGE	329,-	LENDGOUD	359,-	VARSAILLES DE CRYD	379,-
CAUCHEMAR DE PPD	349,-	JET FIGHTER 3	339,-	WYCKRANT 2 BRUXE	329,-
CHEK RAPHAEL	289,-	LAND OF LONE 2	16,-	WYCKRAMMER	299,-
COMMANCHE 3	329,-	LOD OF THE RLAMS 2	331,-	WYRWIND	319,-
CREATURE	229,-	MARSH THE GATHERING	325,-	Z	279,-
CRUISADER REGRET	269,-	M.I.X.	319,-		
DAGGERBELL	329,-	MIA JAM EXTREME	279,-	AYATON SINHA	189,-
DAYTONA USA	319,-	HERESIS WYZZARDRY	339,-	EGYPTIE ANCIENNE	319,-
DEATH RALLY	159,-	DMELX	279,-	DESCARTES	279,-
DESTRUCTION DERT 2	299,-	ORION HURGER	269,-	HOTELS DE FRANCE	349,-
DIABLO	319,-	PHANTASMA GORGA 2	349,-	JESUS PEINTUREVANGILES	339,-
DIE HARD TRILOGY	329,-	RAMA	309,-	LES GUERRES NAPONIEN	319,-
DISCOWORLD 2	309,-	RED ALERT (C&Q)	299,-	LES MYSTERES DU MONDE	279,-
DOWN IN T HOURS	119,-	SCREAMER 2	229,-		
DRAGON LORE 2	329,-	SPIROU	279,-	DRAGHILLA TRIPLE JEU	159,-
DUNGEON KEEPER	329,-	SPYKRAFT	309,-	MASCARADES (C&Q)	369,-
EVIDENCE	329,-	STREET RACER	289,-	PACK 5 CD INTERACTIFS	389,-
FABLE	309,-	SWIV 3D	289,-	SPACE SHIRTS 2	289,-
FBI 97	329,-	THE DARKENING	329,-	SPECIAL MANGAS 1	169,-
FUNK DOOM	249,-	TIME COMMANDO	309,-	VIRTUAL DETECTIVE	329,-
GENE WARS	319,-	TIME LAPSE	319,-	VIRTUAL TOP MODEL	189,-
HARVESTER	319,-	TININ	279,-	VOTEUR 2 (PHOTOS)	209,-
HEROES 2	329,-	TOWN RAIDER	289,-	VOTEUR 3 (PHOTOS)	329,-
IRONBLOOD	329,-	TOONSTRICK	299,-	ZARA WHITE BULE ECP	199,-

POUR D'AUTRES TITRES PC OU CONSOLES, NOUS CONTACTER.

TITRE	PROX	Règlement :
		chèque
		mandat-letra
		contre remboursement + 40 F
Frais de port (CEE+40F)	30 F	
Total à payer	F	Dets d'expédition

Nom _____ Prénom _____
 Adresse _____
 CP _____ Ville _____
 Signature : _____

Trust : hard rock

Après 11 ans de silence, Trust, le plus grand groupe de hard-rock français, revient avec un album plus tonitruant que jamais : « Europe et Haines ». Et puis, comme une bonne nouvelle n'arrive jamais toute seule, le CD s'accompagne de Z. Rencontre avec Nono Krief, guitar-héros, mais aussi fou du bâton de joie...



Gen4 : Pourquoi ce retour ?

Nono Krief : Avec Bernie, on s'était perdu de vue. On s'était quitté un peu fâché, mais sans haine. C'était comme une histoire d'amour. On ne prenait plus de plaisir à travailler ensemble. Bernie s'était lancé dans le cinéma, avec notamment la réalisation d'un film qui sortira début janvier. De mon côté, j'ai fait un petit séjour chez Halliday pendant sept ans. L'album live sorti chez Sony a très bien marché. Aussi, on nous a proposé une compilation avec deux ou trois inédits. Avec Bernie, on s'est rencontré pour faire deux morceaux et très vite on s'est retrouvés avec sept ou huit chansons. On s'est dit qu'il était bête de sortir une compil' alors qu'on avait du plaisir à travailler ensemble.

Et Trust renait de ses cendres...

N. K : On a retrouvé les mêmes automatismes que dix ans plus tôt. Au départ, on voulait que ça soit simple. On ne voulait pas se masturber la tête. Sur les 26 morceaux que l'on a enregistré live, on en a gardé 14. Il est difficile de décrire la musique. Pour moi, les références du groupe restent les deux premiers albums. De la même façon, *Europe et haines* est basique, énergique et très spontané. Nous avons été très choqués par ce qui s'est passé en ex-Yugoslavie, l'épuration et les massacres ethniques. Avec cet album, nous avons voulu purger notre colère.

C'est un album destiné à être joué live ?

N. K : Nous sommes avant tout un groupe de scène. Nous préparons une tournée pour janvier et février, avec notamment pas mal de dates dans des petites villes. Outre le Zénith, qui est déjà complet, nous avons pris le parti de jouer dans des petites salles de 700 à 1500 places. C'est un moyen efficace d'être plus proche des gens.

Pourquoi avoir accompagné votre album d'un jeu de stratégie ?

N. K : On a un fan-club. On s'est aperçu que pas mal de membres adoraient tout ce qui touche aux jeux. Aussi, on a décidé de mettre une place pour une démo jouable. Le jeu Z, c'est un plus, un cadeau interactif pour tout ceux qui ont un lecteur de CD-Rom.

Comment s'est passé l'élaboration de Z ?

N. K : Au départ, on devait faire une musique originale. Mais avec l'album à préparer en parallèle, on était un peu pris par le temps. Aussi, on a cherché à adapter la musique de Trust pour le jeu. On a fait des essais avec des bandes musicales et on s'est aperçu que ça collait bien. Alors, bien sûr, cela peut étonner certains. D'ailleurs, on a reçu pas mal de courrier à ce sujet. Z est un jeu de guerre et de stratégie. Dans l'album, on crache sur la guerre et on la crédibilise avec le soft. Mais pour nous, ce n'est qu'un jeu.

Trust : une histoire...

En 1979, en pleine période Giscard, Trust explose avec un hymne bourré d'énergie, *Antisocial*. Formé à Nanterre deux ans plus tôt, par Bernie Bonvoisin, un chanteur aux allures et influences punk, et Nono Krief, un guitariste fan de hard aux riffs tueurs, le groupe devient la grande référence du hard en France, au même titre que ses collègues australiens d'AC/DC. Un an plus tard, avec plus de 800 000 exemplaires, le deuxième album, *Répétition*, se vend comme des petits pains. Dans tous les lycées de France et de Navarre, le logo de Trust fleurit sur une multitude de carabines, de sacs de surplus de l'armée ou de vestes en jean. Bousculant tous les tabous, crachant à la gueule du système, le groupe se permet, bien avant les rappeurs de NTM, d'égratigner la police avec la chanson *Police Milice* et d'adapter un texte de Jacques Mesrine, l'ennemi public numéro un de l'époque. Mais même les bonnes choses ont une fin. En 1981, Marche ou crève voit le groupe connaître une récession en France. Il ne reste que quelques brillantes tournées en Angleterre et en Allemagne. À la suite de diverses tensions internes, le groupe se sépare en 1985, avant de se reformer, trois ans plus tard, pour un live et une tournée française. Après un mini album très moyen (*En attendant*), le groupe

se sépare définitivement. Bernie traîne ses guêtres du côté des studios de cinéma. Il fait l'acteur et Les démons de Jésus, son premier film en tant que réalisateur, sort début janvier. Nono joue les guitaristes de luxe auprès de Johnny Halliday. Et puis, tout recommence. Bernie et Nono se retrouvent en studio en 96. Après plusieurs auditions, David Jacob à la basse et le batteur Nirox John les rejoignent. Résultat ? Le groupe revient plus fort que jamais avec un album décapant *Europe et haines* et un premier single au nom évocateur *On lâche, on lâche, on lynche*. Tout un programme...

Discographie

Trust-CBS-1979
Répétition - CBS-1980
Marche ou Crève-CBS-1981
4-CBS-1983
Rock n'Roll-CBS-1984
Paris by night-Celluloid-1988
En attendant-Celluloid-1988
Live-Epic-1992
Europe et haines-Wea-1996



video

Instantement, quels sont les jeux préférés ?

N.K. : Mon fils a une PlayStation, j'en profite autant que lui ! Mais je fais attention dans le choix des jeux. Il n'a que huit ans et demi. Avant d'acheter, j'hésitais entre Saturne et PlayStation. Je me suis renseigné à droite et à gauche. Au début, c'était un peu embêtant. Il y avait dix fois plus de jeux sur Saturn, mais le retard se comble. J'aime beaucoup les jeux de stratégie ou de course comme *Extreme*, *Road Rash* et *Formula One* ou d'*Arcade* comme *Rayman*. Ma dernière acquisition est *Casper le fantôme*. C'est plus pour mon fils que pour moi, mais c'est très rigolo. Je n'aime pas trop les jeux de basion. Je trouve ça marquant, mais un peu limitatif.

Et ceux que tu n'aimes pas ?

N.K. : Je fonctionne par rapport à mon fils. Par exemple, *Resident Evil* est un bon jeu, mais il est trop violent et sanglant pour lui. *Air Combat* est excellent, mais en un mois j'ai fait toutes les missions, etc.

Tu joues souvent ?

N.K. : Assez. En fait, je joue pas mal avec mon fils ou alors après le boulot pour me détacher. Quand nous enregistrons l'album, il y avait une megadrive. Je jouais à *Air Combat* entre les prises. Mais je ne reste pas planté pendant des heures, c'est vite saoulant. Il faut savoir s'arrêter. ■

Propos recueillis par Jean-Paul Burias



z en plus...



Pour les distraits chroniques, il nous semble bon de signaler une nouvelle fois que l'opération liant *Trust* à *Z* permet la sortie en janvier de *Z Platinum*, qui va permettre aux fanatiques de ce jeu (dont une grande partie de la rédaction fait partie), d'acquiescer pour une somme dérisoire, écoutez bien messieurs, dames non seulement le jeu *Z*, mais en plus la musique de *Trust* et inversement. Mais attendez, ce n'est pas tout, en plus je vous donne un tapis de souris *Z* et encore plus fort, le T-shirt qui va avec. Allez, je me sens d'humeur généreuse, je rajoute un pin's et *Z Extra* vous permettant de jouer à plusieurs avec un seul CD mais n'y revenez pas. C'est pas beau ça madame, vous allez en faire des heureux... Si vous vous débrouillez bien ça fait un cadeau pour chaque membre de la famille avec un seul achat...





Club Européen du CD-ROM, Votre Club Multimedia !

avec

présentent

netsurf

l'émission télé 100 % internet

Présentée par Edouard Marquis
(e-mail : netquigisson@com.fr)

Flash

du lundi au vendredi à

14h05 - 14h05 - 15h55 - 17h30 - 21h55 - 1h05

Hebdo

mercredi à 14h05 - vendredi à 17h30

samedi à 14h30 - dimanche à 15h30

ZINE

Asie dans le métro



Le cinéma asiatique est depuis longtemps une source inépuisable d'inspiration pour une flopée de réalisateurs orientaux en mal d'imagination, il était temps qu'un magazine lui rende justice. HK est donc une manne mais également une mine d'informations pour les cinéphages. D'autant que ce bimestriel, dont le directeur des publications a'est autre que Christophe Gans (*Crying Freeman*), est couplé d'un label vidéo (HK Vidéo) qui depuis décembre édite des films asiatiques au format respecté (V.O. sous-titrée), au rythme de cinq chefs d'œuvre par mois (Frac, Virgin, etc.).

HK - Seven 7.

SITURE

Raide Alerte

Le 29 novembre, date de sortie d'Alerte Rouge, Virgin a organisé une mega soirée au Palace, une boîte parisienne over techno. On a bu des litres de vodka rosée, dansé lascivement, zéyé des femmes à moitié nues, dragué la gousse, bref, on s'est drôlement amusé, youkaïdi, youkaïda... Quel rapport avec cette rubrique ? Aucun, c'était juste histoire de vous faire saliver comme des fous.



SAGA

Malaxe les gros mythes

Aux dires de l'auteur, ce second volume de F.A.U.S.T fait partie d'une longue saga à venir sur le mythe du Pouvoir. Ici, on prend plaisir à retrouver le jeune Faust qui va malheureusement subir une opération esthétique, genre Terminator croisé avec Duke Nukem. Le résultat final présage une guerre terrible entre les rebelles et les Puissances. Pas trop mal.

Les Défenseurs - Serge Lehman - Fleuve Noir.

BÉDOCHE

Grosse daube

Plus ça va, plus les albums de Rosinski et Van Hamme se dégradent façon « nous n'avons plus d'imagination alors pillons les grands classiques ». Ici, *Thorvald* se prend la foudre en pleine poire et se retrouve alors projeté dans un monde de géants.

Il est petit, gentil et intelligent. Ils sont gros, méchants et crétiens. C'est du sous Swift et c'est pas bon.

Géants - Rosinski/Van Hamme - Le Lombard.



DEMAIN, J'ARRÊTE

...la télé, vite. Demain je le brise, j'en ai assez de voir des reportages dits d'information sur un sujet allégrement leur sujet. Quel, j'en veux à l'équipe de Zulu Interdite ? Non, mais pourquoi faut-il qu'ils truffent leurs images de caricatures et de faux communs. La paléopasse, l'été terminé par les jolies images en direct défilant à l'écran n'est-elle donc brisée qu'à ça ? Ou pire, une robe le réchauffe-t-elle ? Non, j'ai bien en mon prochain. Ce n'est pas parce qu'il ne connaît rien aux jeux vidéo qu'il faut lui présenter une sombre caricature de la « vérité ». Qui l'a vu dans les jeux, comme, oui le sexe, etc. Alors d'un coup un sujet débilitant les personnages de Walt Disney comme ça, d'un d'un Capitalisme livré ?

Juho Bollstær

Pêches Innommables



On m'avait dit les pires horreurs sur Nancy A. Collins, genre « ce qu'elle fait est constamment de nullité ». C'est même pas vrai ! Mote entre humour et horreur, ce recueil de nouvelles est plutôt sympathique. Le style de l'auteur étant alerte, j'ai même jusqu'à dire qu'il se lit sans déplaisir ! Alors, d'accord, vous l'aurez définitivement oublié après avoir tourné la dernière page mais, bon, en attendant le prochain Ellis...

N. - A. Collins/J'ai Lu.

Tristan et Iseult





PIONS & DÉS

Après la bombe

Enfin un jeu de cartes à jouer et à collectionner dans un monde post-apocalyptique déjanté ! Alors ben, malgré la présence de quatre dés dans le starter (pas loin de 90 balles le tout, quand même !), les règles ne sont pas d'une originalité folle, mais les cartes possèdent un style tout à la fois inhabituel et très esthétique, avec parfois un humour dans la ligoée de Mad... Max. En plus, il sort d'emblée entièrement traduit en français, et ça, c'est plutôt bien.

Dark Age - FPG/Descartes Editeur.

PIONS & DÉS

L'Alliance au doigt...

...mais pas à l'œil : environ 160 F ! Pas grave. Que vous souhaitez noyer une campagne de Star Wars (le JDR) dans l'univers de la Trilogie ou simplement parquer vos scénarios d'une délicate touche de Lucasérie, jetez-vous sur ce guide du premier volet de Star Wars. Vous y trouverez tout : univers, personnages, armées, vaisseaux... tout !

L'héritier de l'Empire - West End Games/Descartes Editeur.



BOUQUIN

L'enfer en deux pavés

Deux tomes de 550 pages chacun ! Si vous aimez lire dans les transports en commun, achetez plutôt Snoopy en format de poché ! En plus ce roman à base de mondes parallèles horrifiques mérite-t-il que vous attrapiez une hernie en le transportant ? Probablement pas... ou alors pour contempler régulièrement les superbes couvertures de Hieronymus Bosch. C'est déjà ça. Imagica - Clive Barker - Rivages.



BD ENGAGÉE

Science-frictions



C'est sûr, avec un tel titre, il est difficile de ne pas dévoiler un certain parti pris dans le propos. Cela dit, avec ses graphismes au style inattendu, *Palestine* mérite le détour. Car non seulement le discours de l'auteur, assez distancié, ne révèle aucun extrémisme suspect, mais cette BD présente même un angle de vue intéressant (et instructif) sur le problème des territoires occupés. À lire. *Palestine*, une Nation Occupée - Joe Sacco - Vertige Graphique.

d'accord, avec ce classique de la littérature moyenâgeuse, on se tape pas vraiment dans la dernière nouveauté. Pourtant, ce roman constitue un *par chef-d'œuvre*, tout à la fois romantique, érotique, ... comique et même violent ! Mais, l'auteur de cette version 1971 l'a transformé en une soupe fardée et indigeste. Essayez plutôt de retrouver la version d'André May (1941, même éditeur) et goûtez la différence ! Assommoir/La Livre de Poche.

Les Montagnes Hallucinées



Sous une chape opaque de descriptions, un enchevêtrement d'adjectifs, de sous-entendus, de références occultes, certains suffoquant. Les autres, le souffle court, la respiration oppressée... sauront. Génie de l'épouvante (à l'est de Poe), Lovecraft a fait de nos cauchemars son *art*, et même si *Les Montagnes Hallucinées* est loin d'être la meilleure et la plus lisible de ses divagations, elle porte la marque unique de l'auteur.

H. P. Lovecraft/Al Lu.

En attendant Corto

Hugo Pratt
EN ATTENDANT CORTO



Le mois dernier je m'installais à la lecture du *Corto Maltese* édité par Denoël. Ce mois-ci, je déborde de bonheur à la contemplation de ce superbe ouvrage. Représentant un long entretien retraçant la vie du maître vénitien, ce *bouquin* nous livre tout un tas de documents tous plus attachants les uns que les autres. On se croirait devant un album de photos où apparaîtrait le visage souriant et vaguement familier d'un oncle bouclé et disparu.

H. Pratt/Vertige Graphique.

BD PUNK ?

Ranx, c'est pas rock

Bouarf... j'ai apprécié le style graphique des deux premiers volumes mais, cette fois-ci, Libérateur nous a balancé un album approximatif, avec une vignette potable pour dix bâcles, d'où un résultat très moyen. En plus, question scénario, il faut reconnaître que tout cela ne casse pas trois pattes à un cyberpunk sous amphet'. Grosse déception.

Ranx 3 - Libérateur/Tamburini/Chabat - Albin Michel.

PIONS & DES

P'tain, l'arnaque !

Là, les mecs, ils poussent violemment grand-mère dans les orties... et c'est pas gentil ! Sortir, pour presque 100 bulles, un livret Shadowrun d'une soixantaine de pages avec des illustrations inégales et un scénario assez peu original (thème du groupe de rock déjà vu dans le JDR In Nomine Satanis), voilà qui frôle l'escroquerie. Honte sur eux !

Des pourris et des ombres - Fasa/Descartes Editeur.



SOUS-BÈDE

Pan, dans la goule !

Alors, d'accord la BD est très moche mais comme l'intrigue est très nulle, l'ensemble est plutôt homogène. Non j'exagère, le scénario n'est pas nul, il ressemble seulement à celui d'un album d'Adèle Blanc-Sec... le style graphique de Tardi en moins. Heureusement, cette BD comporte un livret additionnel bourré de croquis et ça change tout (rires) !

La goule de Shadwell - Oleffe/Grenson - Lefrancq.

AQUA DESSINÉE

Un véreux, ça va...



Le second volet de la série Étoile Blanche est sorti. Il reprend les mêmes acteurs que la série principale : Nao, Cybot et ses acolytes. Ils s'allient ici avec les robots pour combattre un gourou véreux. Le scénario manque d'originalité mais connaît des coups d'éclats ingénieux. Le graphisme est, lui, excellent.

Cailleteau devrait tout de même songer à vite rejoindre Vatme, le dessinateur de la série principale dont on attend impatiemment le cinquième tome.

Aqua Blue - Cailleteau/Tota/Rabarot - Delcourt.

L'Envers du Décor

Peter Pan

1. L'Envers du Décor

Après le dernier Peter Pan, Loisel nous assène le coup de grâce : L'Envers du Décor est la preuve que ce type est un génie. À partir de ses premières notes et croquis, vous assisterez à la lente éclosion d'un chef d'œuvre. À la limite du journal intime, Loisel livre quasiment au jour le jour ses hésitations et ses certitudes sur la destinée de ses persos. Du storyboard à la mise en couleurs, vous connaîtrez tous les secrets d'un maître de la BD. Loisel/Vents d'Ouest.

Les Treize Morts d'Albert Ayler

Les treize morts d'Albert Ayler

grf

Le 25 novembre 1970, la police retrouve le corps d'Albert Ayler flottant dans l'East River depuis plusieurs jours. Ce saxophoniste noir entre à son tour dans la légende du Jazz. Le Jazz, sombre et froid. Luminieux et brillant de fièvre. Rempli de tristesse et de maîtrise humaine. C'est des musiciens noirs qui soufflent à s'en décoller les pommars crachaient leur amour de la vie et des hommes. Albert Ayler, de son vivant, a sans conteste fait trembler l'édifice du Be Bop. Ses nfts Free commençaient même à faire trevailler les oreilles de Miles Davis. Sa mort restera un mystère. Non parce qu'il a été retrouvé noyé (Crime ? Suicide ?), mais parce qu'Albert Ayler était porteur d'une parole qui a bouleversé tous ceux qui l'ont entendue sans pouvoir la comprendre. Quatorze auteurs de polar imaginent ce que furent les derniers instants de cet artiste génial, mort à trente-quatre ans. Parmi eux, J.-B. Pouyet M. Le Bris offrent des petites nouvelles d'anthologie. Collectif/Série Noire/Gallimard.

EN COLLABORATION AVEC

WILLIAM ORLEY OLEG KALUGIN

CIA

AGENCE DIRECTEUR

KGB

AGENCE MAÎTRE GÉNÉRAL

Après la fin de la guerre froide, le Centre du plus de l'espionnage international a été créé. Il est devenu, essentiellement, un centre de destruction de masses. C'est dans ce contexte que nous sommes intervenus d'un agent de la CIA et d'un agent de l'Union soviétique. C'est dans ce contexte que nous sommes intervenus.

Les outils de guerre, les armes sont ceux de la plus puissance, quand il s'agit de la guerre mondiale. Les armes sont les équipements de surveillance, les armes stratégiques. Les armes sont les armes de la guerre. Les armes sont les armes de la guerre. Les armes sont les armes de la guerre.



LES MISSIONS SONT D'ESPIONNAGE ET DE GUERRE, VOUS LE JUEZ EN INTERLINK ET SUR CHAQUE MISSION VOUS LE JUEZ EN RÉALITÉ.

**Une seule limite à
la fiction : la réalité**



SPYCRAFT
LE GRAND JEU

ACTIVISION



Activision est une marque déposée de Activision Inc. © 1995 Activision Inc. Tous droits réservés. Atari est une marque déposée de Atari Inc. © 1995 Atari Inc. Tous droits réservés.



CYBERVISION
 01 43 14 04 49

New : ACHETEZ, VENDEZ, ECHANGER
Vos CD ROM 30 à 80 % moins cher
 au 37 Rue de Lappe, 75011 Paris
 Métro : **BASTILLE** de 9 h à 19 h
Nous Rachetons tous vos CD Cash ou par Bon D'achat

Grossistes, Revendeurs contactez nous par fax : **01 49 29 02 19**



WARGAMES : LE PLUS GRAND CHOIX DE PARIS, 100 REFERENCES VF et IMPORT



THE REICH STEEL PANTHERS 2 WAR WING STEEL PANTHERS EXT WATERLOO AGES OF RIFLES CLOSE COMBAT

NEWS : DES PRIX DISCOUNT ET DES AVANTS PREMIERES



JEUX DE ROLES : TOUS LES MEILLEURS EN VF ET VO



SUPRAS HITS : DES PRIX PLUS QUE DISCOUNT



3615 CYBERVISION : 24/24 H : 1000 Références Dispo

VENTE PAR CORRESPONDANCE
 48 H CHRONO + Encaissement Uniquement A L'Exposition

10.000 clients satisfaits

COMMANDEZ et REGLEZ en CB au

01 43 14 04 49



La commande à retourner à **CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS** - Envoi sous pli discret

Prénom _____
 Ville _____
 par : Chèque () Mandat () CB () Signature : _____
 Date : ____/____/____

PRODUIT	PRIX
FRAIS DE PORT	30 Frs
Frais de port gratuit pour tous commandes supérieures à 500 Frs	GRATUIT !!!
TOTAL	



COMME VOUS avez pu le remarquer, les Soviétiques disposent de deux armées au choix en multi-joueur. Chaque nation possède un

avantage, commençons déjà par le définir. Pour l'U.R.S.S., il se traduit évidemment par des prix plus intéressants pour les unités et les bâtiments. Par contre, l'atout de l'Ukraine est la vitesse de ses unités, légèrement supérieure. D'une manière générale les avantages des Soviétiques sont assez évidents : d'une part des tanks plus lourds avec une puissance de feu supérieure, et d'autre part une aviation très riche. Dans un scénario où l'élément marin est négligeable, c'est à vous de faire prévaloir ces deux atouts pour imposer votre volonté à l'adversaire. Si par contre ce dernier joue les Alliés et peut vous attendre par la mer, vous pouvez être sûr qu'il cherchera à en assurer la maîtrise. Vous devez impérativement le devancer dans ce domaine pour le contraindre (1), car il lui suffirait de seulement deux croiseurs à portée de tir pour raser votre base ! Donc si vous êtes basé près de l'eau, n'oubliez pas de construire au plus tôt une flottille de sous-marins. Seulement alors pourrez-vous vous assurer la maîtrise des airs, et construire des floppés de Mammouths.

Bataille du fric

Le nerf de la guerre, c'est l'argent, alors autant essayer d'en priver l'ennemi tout en s'assurant une collecte régulière. Construisez d'abord des collecteurs ! Pour une carte de taille moyenne,



deux raffineries alimentées par quatre collecteurs devraient garantir vos revenus. Toutefois, il vous faudra les défendre... Ne restez pas replié sur votre base, car à la moindre offensive l'ennemi s'assure pour un moment au moins la maîtrise du terrain, et pourra mettre à mal vos collecteurs. Ne les faites pas escorter, car cette action ralentit leur efficacité. Placez plutôt vos forces dans le périmètre de vos champs de mine, en particulier des Mammouths, des mi-



2



3



4

alerte

traillereux et des bazookas. Pendant ce temps, harcelez les collecteurs ennemis avec des Hinds, ou de préférence des Migs. Quatre de ces avions sont capables de mettre à mal un collecteur avec leurs Hellfires. Si l'ennemi tente de couvrir ses champs avec des bazookas, vous pouvez hélicopter ou parachuter une escouade de mitrailleurs pour ouvrir un chemin aux Migs (2). Et gardez toujours en tête que plus c'en est du gnon, plus t'en es de chances de massacrer l'autre ! D'autres part, ne négligez pas les caisses de bombes, et si vous en voyez une à proximité, envoyez plutôt un groupe pour la récupérer, pour qu'un maximum d'unités profite d'un éventuel bonus.

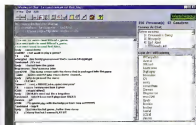
L'orne ultime

Pendant ce temps, ne négligez pas les défenses de votre base, car une des plus grandes forces des alliés réside dans ses nombreux moyens pour l'infiltrer, tandis qu'un autre Soviétique peut toujours tenter d'hélicopter un squad de Tanya ou parachuter une petite force de mitrailleurs. Dans ce domaine, votre meilleure arme reste la bobine Tesla, quoique les tours lance-flammes ne soient pas à négliger contre une Tanya (3). Mais la faiblesse des Tesla tient dans leur grande dépendance à l'électricité, et un ennemi avisé cherchera toujours à s'occuper en priorité de vos centrales électriques pour les neutraliser. Par conséquent, construisez-en toujours une, voire

deux de plus que nécessaire, et évitez de trop les regrouper, car une bombe atomique bien placée peut en détruire plusieurs d'un coup. Faites aussi très attention à vos Migs, extrêmement vulnérables une fois au sol. À la moindre alerte à la bombe A (4), faites les décoller pour les préserver, et méfiez-vous d'un parachutage d'un autre Soviet à proximité de vos aéroports, il faut extrêmement peu de temps à un groupe de missiles pour détruire un Mig au sol ! Remarque, vous pouvez toujours lui renvoyer la pareille... Si vous jouez contre un allié, un de vos objectifs prioritaires sera de détruire son centre technique. Une bombe A peut suffire, et il vous le détruira après qu'il ait lancé son satellite GPS, celui-ci deviendra inopérant et plongera sa carte dans le noir. Je ne sais pas pour vous, mais moi, j'en profiterais pour lancer l'assaut général...

Les blindés

Votre plus grande force dans un assaut terrestre, c'est bien évidemment le Mammouth. Avec ses deux canons de 120 mm, celui-ci est très efficace contre les véhicules mais aussi contre l'aviation et l'infanterie avec ses lance-missiles. Malgré tout, assignez toujours un peu d'infanterie à un



Une des meilleures surprises du mode multijoueur d'Alerte 5, c'est que tout s'inscrit parfaitement jouable via Internet et le serveur Westwood Chat inclus avec le jeu. Mais tout dépend de votre fournisseur d'accès, et surtout de la qualité de sa connexion. Nous sommes à l'Est des États-Unis, nous laissons pousser vos un programme freemove comme : « We play 32 » et obtenez un ping sur le serveur Westwood à l'URL : www.westwood.com. Si la qualité de ma connexion est de 20 à 400 millisecondes, vous pouvez trouver dans le menu « We play » de jouer une partie en ligne, et l'élément « nous de la même équipe » sélectionnez la partie de jeu, et cliquez sur le bouton « We play » ou « Join » pour rejoindre la partie. Si la qualité de ma connexion est de 20 à 400 millisecondes, vous pouvez trouver dans le menu « We play » de jouer une partie en ligne, et l'élément « nous de la même équipe » sélectionnez la partie de jeu, et cliquez sur le bouton « We play » ou « Join » pour rejoindre la partie. Si la qualité de ma connexion est de 20 à 400 millisecondes, vous pouvez trouver dans le menu « We play » de jouer une partie en ligne, et l'élément « nous de la même équipe » sélectionnez la partie de jeu, et cliquez sur le bouton « We play » ou « Join » pour rejoindre la partie.

rouge

Après le test du mois dernier, avant surtout à la fin du jeu, il me venait de se pencher plus en détail sur les nombreuses finesses du jeu en multijoueur. Nous commençons par étudier après les forces et faiblesses des forces soviétiques.

groupe de Mammouths, pour neutraliser celle de l'ennemi et en particulier des bazookas qui peuvent rapidement mettre vos chars à mal. Si vous utilisez des chars lourds, c'est encore plus vrai, et ajoutez alors quelques bazookas pour la défense antiaérienne et donner plus de punch à votre groupe (5), qui sera ainsi capable de faire face à tout type de menace ! Une fois engagé, sélectionnez un groupe et mettez les en mode gèle. Comme ça, dès qu'une unité aura détruit une cible, elle en cherchera une autre plus agressivement. Finalement, constituez une réserve d'artillerie lourde avec quelques V2, mais laissez-les en arrière et ne les lancez pas dans une attaque avant que la mêlée ne soit formée. Ainsi, vos missiles auront plus de chances de trouver des cibles stationnaires et de leur infliger un maximum de dommages (6). Avec ces quelques conseils, non exhaustifs loin de là, vous avez de nombreuses cartes en mains pour assurer le triomphe du Petit Père des Peuples en multijoueur. Et le mois prochain, nous verrons comment les Alliés peuvent contrer la menace rouge ! ■

Frédéric Marié



deadly games

Deadly Games diffère de son prédécesseur, Jagged Alliance, sur un seul point : le mode multijoueur. Devant une telle révolution, nous nous devions de vous prodiguer quelques doctes conseils. La règle ? Tirer le premier !



OUI, ET PAS seulement tirer le premier, blesser le plus gravement possible le mercenaire ennemi qui s'est maladroitement placé dans la trajectoire de la balle ! Pardon ? C'est méchant ?

Euh... oui, un peu, mais ce comportement expéditif est surtout lié aux principes du jeu. Dans Deadly Games, en effet, chaque mercenaire dispose d'un nombre fini de « points d'action » (PA) qu'il peut utiliser durant son tour pour se déplacer, tirer, ramasser des objets, s'accroquer, etc. Blessé, il perd un nombre important de ces fameux PA et devient donc moins dangereux (nombre de tirs limités) et plus vulnérable (déplacements réduits). Dès lors, si vous avez une chance, même minime, de toucher un ennemi, n'hésitez pas, tirez ! Au-dessus de 20 points de dégâts, vous pouvez même tenter de l'achever (sinon, déplacez plutôt votre tireur à couvert). Voilà pour le principe de base, d'autres règles de conduite sont vivement conseillées. Dans le choix de l'équipe, tout d'abord, choisissez en

priorité des personnages ayant une grande agilité. Leur nombre de PA par tour, primordial, dépend en effet directement de cette valeur.

Un mercenaire bien doté

Privilegiez également le choix de mercenaires ayant des grenades ou des cocktails Molotov dans leur équipement, ce sont les seules armes qui, envoyées par dessus un obstacle, permettent de faire (très) mal sans s'exposer aux tirs ennemis. De même, sélectionnez plutôt des individus possédant des armes précises et dévastatrices à longue portée (M16, par exemple) et ne louez jamais les services d'un médecin lors d'un simple scénario, il prendrait inutilement la place d'un combattant (ses compétences restent néanmoins indispensables en campagne). Quant à l'avancée de votre groupe, l'attentisme n'est guère payant. Se déplacer, c'est se donner la possibilité de repérer et blesser/tuer un mercenaire ennemi avant qu'il ne le fasse lui-même ou de découvrir des objets qui vous donneront un avantage décisif dans le combat (soit, le mortier !). Il convient cependant de rester prudent. Ainsi, vos mercenaires doivent rester suffisamment distants pour minimiser les effets des grenades ennemies (quatre pas de distance minimum). N'engagez de manœuvre risquée qu'en début de tour (ouverture de porte, sortie à découvert, etc.), vos mercenaires disposant alors de tous leurs PA. Ne perdez pas de temps à ramasser des objets dont vous doutez de l'utilité durant le scénario en cours. Ne conservez de PA



Oh, un objet ! Dans Deadly Games, piéger l'adversaire consiste à jouer sur ses propensions à l'accumulation. Pour le guérir de ses bas instincts, n'hésitez pas à déposer au sol un objet de valeur (gilet en kevlar, M16 et même mortier) en le plégeant à l'aide d'une « bombe surprise » (dans l'inventaire, placez l'objet dans la case de l'arme et la bombe dans celle située en-dessous). De même, si un de vos mercenaires est mourant, faites lui piéger un de ses objets, l'adversaire aura une vilaine surprise en détraquant son cadavre. Note : comme il est plus intéressant d'accumuler des objets lors d'une campagne (puisqu'ils sont conservés d'un scénario à un autre), cette tactique ne fonctionne guère en scénario simple, l'attrait de l'objet étant alors moindre.



« interruption » (actions pendant le tour du joueur adverse) que pour embusquer un ennemi durant un passage obligé (porte, couloir, etc.). Et surtout, ne cédez pas à l'attrait de la décimation jubilatoire : la mission n'est pas toujours d'éliminer la ou les équipe(s) adverse(s) !

Eric Ernaux

WAGES OF WAR

QUAND LA GUERRE DEVIENT UN METIER

Rien à F@#*
du coût !
Envoyez-moi
des renforts !

F@#*
the Cost!!
Get ME
Backup!



WAGES OF WAR: THE GAME



...achetez des armes, négociez des
informations capitales...



...dirigez vos hommes sur
le champ de bataille...



...et menez-les à la victoire,
vous êtes payé pour ça !

Disponible sur PC en Version
Originale avec Manuel en Français
puis sur Macintosh.

Ubi Soft
http://www.ubi.com

MAXI



NEW WORLD COMPUTING



M.D.K

Dis bonjour à Gunter...

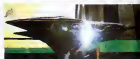
FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : SHINY ENTERTAINMENT/INTERPLAY.

DATE DE SORTIE : FÉVRIER.

Shiny, responsable du ver de terre en combinaison spatiale d'Eathworm Jim, s'apprête à marquer la nouvelle année ludique d'un titre à mi-chemin entre Doom et Tomb Raider, doté d'innovations lui assurant d'emblée le fameux statut de « référence ».

DIGNE D'UN film de Terry Gilliam, le scénario de M.D.K annonce la couleur : ceci est un jeu Shiny et donc forcément déjanté et original ! Au crépuscule du XXe siècle, en 1999, l'univers est nerveux de courants et de gigantesques lignes électriques remplissant la fonction d'autoroutes intergalactiques. Ces autoroutes ont malheureusement amené sur Terre une nouvelle race de conquérantes, les Stream Riders, dont Gunter Gilt et ses mignons sont un parfait échantillon représentatif. Ils ont construit de gigantesques cités minuscules mobiles totalement

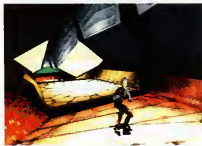


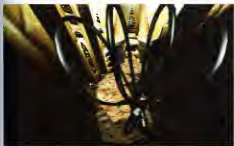
aveugles, parcourant de long en large la surface de notre planète en détruisant par inadvertance des cités entières. La race humaine en est réduite à se cacher, en attendant un hypothétique sauveur. Il prendra la forme d'un trio de koosers dont le chef, un scientifique génial du nom de Fluke Hawkins, avait disposé avec ses deux compagnes (Max, un chien génétiquement amélioré, et Kurt Hectic, son jeune protégé) suite à une mission spatiale d'une durée initiale de cinq jours. En fait, ils restèrent cinq ans en orbite et lorsqu'ils revinrent enfin sur le plancher des vaches, ce fut pour trouver l'humanité réduite en esclavage. N'écouter que son courage, le docteur Hawkins équipe Kurt d'une combinaison de son invention et l'envoie éliminer Gilt, le big chef des Stream Riders... Les possibilités offertes par le personnage principal sont uniques. Doté d'un

casque profilé lui assurant un succès fou auprès du personnel féminin du Concorde, il peut également s'en servir comme d'une arme à longue portée aux possibilités de zoom infinies ! Nous avons pu jouer sur une version encore loin d'être optimisée et les zooms étaient aussi fluides que rapides sur Pentium 90, vous permettant de déterminer la couleur des yeux de ce qui n'était qu'un petit tas de pixels indistincts quelques instants auparavant.

Un casque d'élite

Cet outil donne au titre Shiny une dimension tactique jusqu'alors absente des jeux d'action en 3D, en laissant au joueur le choix de sa « stratégie d'approche ». En gros, il peut forcer dans le tas en shootant un maximum de gardes au risque de se faire allumer en retour, ou au contraire jouer les saipens en sachant qu'il ne fera

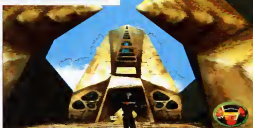




roche qu'une ou deux fois avant qu'ils se dispersent et se plangent dans tous les recoins du décor ! Le comportement des ennemis rencontrés est en effet d'un réalisme stupéfiant. Si deux gardes surveillent une porte et que vous en shootez un, vous verrez le second prendre ses jambes à son cou pour rejoindre l'abri le plus proche, et si vous patientez quelques instants, vous ne tarderez pas à apercevoir sa tête dépasser d'un mur alors qu'il pète un coup d'œil prudent dans la direction des coups de feu ! Au passage d'un énorme transporteur spatial, les gardes au sol se mettent à sautiller sur place en agitant les bras pour saluer leurs collègues, etc.

Champagne !

Où est sans cesse surpris par ce jeu fétides décors et les personnages ont fait l'objet d'un travail graphique bien loin du classicisme des jeux 3D actuels. Les gigantesques cités militaires noires sont sans cesse survolées par des vaisseaux énormes dont errent parachutent des gardes en votre honneur, vous pouvez accéder à des tours géantes par des couloirs en jais de verre et une fois au sommet prendre votre envol pour planer jusqu'à une tour voisine ou une mesasperduc... La qualité de l'animation des Stream Riders est stupéfiante. Lorsque vous abotez en mode non un garde en train de piocher un gant et le touchez aux jambes, celui-ci s'écroule au sol pour se relever péniblement de façon très réaliste, et si



vous visez la tête, celle-ci saute telle un bouchon de champagne pour aller rebondir au sol tandis qu'un geyser de sang verdâtre s'échappe de son cou ! Et si la présence d'une hypothétique option multijoueur se confirme, ainsi que celle d'une mystérieuse « Sniper City », alors M.D.K pourrait être l'un des premiers incontournables de ce début d'année. ■

Thierry Falcoz



Phantasmagoria 2

Hamster damned

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : SIERRA.

DATE DE SORTIE : FIN JANVIER.

Avec cette suite, Sierra confirme son aversion pour la dentelle et nous assène un titre érotico-gore dont la censure sera la première à se délecter et les joueurs âgés de plus de 18 ans les seconds... pour peu qu'ils aient le mot de passe !



ON LUI donnerait le bon Dieu sans confession à ce Curtis Craig : un type qui a un hamster pour animal de compagnie ne peut être que fœnicièrement inoffensif... Si en plus il est tout ce qu'il y a de plus rangé, un boulot stable, un appart' agréable, une petite amie qui ne l'est pas moins, alors ce Mister Craig est l'archétype du mec sans histoires, le gendre, le collègue ou le voisin rêvé. Mais voilà, le petit malin qui a déclaré un jour que l'habit ne faisait pas le moine, pourrait aujourd'hui ajouter

que le hamster ne fait pas l'innocent. C'est que c'est vicieux ces bêtes là, elles ont l'incisive facile et il ne faut pas bon laisser trainer ses doigts entre les barreaux de leur cage. Alors à force de mauvaises fréquentations, Craig a fini par mal tourner. Le petit monsieur bien tranquille s'est vite métamorphosé en un personnage tout droit échappé d'un roman de Stephen King, et le voilà qui commence à avoir des hallucinations : les rats se mettent à lui parler, les photographies à saigner, les miroirs à lui renvoyer son double version Hannibal Lecter,

l'écran de son ordinateur lui colle des buffes virtuelles et lui repasse ses cauchemars d'enfant... Confronté à de tels événements la plupart d'entre nous tourneraient foidingues, mais voilà, Craig est sorti depuis à peine un an d'un hôpital psychiatrique et il n'a guère l'intention d'y retourner ! Et même lorsque des meurtres commencent à être perpétrés dans son entourage avec des outils pour le moins inhabituels (agrafeuses, haches, etc.) et jusque là réservés à quelques spécialistes tels que Jason ou Freddy, notre jeune ami fait tout son possible pour conserver ses esprits et faire toute la lumière sur... son hamster. Je n'ai pu voir que quelques minutes de Phantasmagoria 2, mais quelque chose dans le regard du hamster a tout de suite éveillé mes soupçons. Et même si tout porte à croire que les meurtres ont plutôt un lien avec le passé de Craig, l'histoire de sa famille et de Wyn Tech, la société pour laquelle il travaille, on ne trompe pas un flâneur guisé par des jeux d'aventure aux retards que Day of the Tentacle a



Monkey Island 2 ! Tenez vous le por di : « dès qu'il y a mystère, chassez le hamster » !

Un monde de brutes

Avec des séries telles que Gabriel Knight et Phantasmagoria, Sierra semble vouloir s'imposer en référence de l'épouvante microludique et, sans être un pionnier dans le domaine des titres tels que Dreamweb et Delusion s'étant déjà démarqués à l'époque des jeux d'aventure alors (80% humoristiques), s'attache à

donner au genre ses lettres de noblesse en y mettant les moyens. Phantasmagoria 2 est ce qui se rapproche le plus à ce jour d'un film interactif, d'innombrables séquences vidéo mettant en scène vos actions et votre personnage (Curtis Craig, l'ami des hamsters) sans jamais (apparemment) compromettre l'aspect ludique du produit en faisant de vous un acteur et non plus un joueur. Techniquement cette suite fait montre de qualités cinématographiques totalement absentes chez son prédécesseur avec

des acteurs convaincants (le hamster en particulier, dont la prestation lui aurait sans doute valu un oscar dans une production cinématographique classique), une réalisation, des éclairages et surtout un montage d'excellente facture. La séquence du premier meurtre aurait ainsi tout à fait pu trouver sa place dans un film de John Carpenter tel que *l'Antre de la Folie* par exemple. Et les cinq CD-Rom de Phantasmagoria 2 s'avèrent amplement justifiés. Il ne nous reste plus qu'à espérer que d'ici la sortie du produit, les grands distributeurs n'aient pas décidé de copier la nouvelle signalétique des grandes chaînes de TV pour affubler nos écrans 15 pouces de symboles ésotériques disgracieux ! Car si le jeu débute de façon presque zen, les événements s'accroissent très rapidement pour donner dans le stupeur et la boucherie artisanale ! Etal des meilleurs morceaux dans le prochain numéro et méfiez-vous des hamsters (conseil d'ami). ■

Thierry Falcoz



X-Wing vs Tie Fighter

Jouez Solo en réseau !

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : LUCASARTS.

DATE DE SORTIE : FÉVRIER.

X-Wing et Tie Fighter, les deux célèbres jeux de combats spatiaux inspirés de Star Wars, n'offraient pas d'option multijoueur. Avec ce nouveau soft LucasArts, ce sera chose faite... pour que vous puissiez enfin basculer du côté réseau de la Force !

AU PREMIER abord, il est totalement impossible de reconnaître un fanatique de la *Guerre des Étoiles*. Celui-ci s'habille comme vous et moi, parle à peu près normalement, ne semble pas avoir de force surhumaine ou de pouvoir psychique, n'aime ni la tarte au poireaux ni les films de Lelouch et rejoint tous les soirs chez lui une cop-



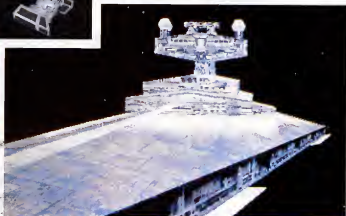
ne, un animal domestique ou un bon-sai. Bref, le citoyen au-dessus de tout soupçon. Certains d'entre eux peuvent même s'avérer suffisamment sympathiques pour devenir fréquents... jusqu'au jour où vous découvrez avec stupeur leur véritable identité. Généralement le coup de théâtre se produit à l'occasion d'une sympathique soirée, lorsqu'un des invités prononce négligemment les mots « Star Wars ». Le fanatique, jusqu'alors discret, se métamorphose alors instantanément en individu survolté, aux limites de la transe. Il cote la musique du film et, par ordre d'apparition, reprend tous les dialogues de la trilogie en treize langues, imite Chewbacca sans les poils puis décrit minutieusement tous les types de vaisseaux. Lorsqu'il énumère enfin le générique final (des premiers rôles au chef éclairagiste), tous les invités sont déjà partis. Il vous a ruiné la soirée aussi sûrement que si vous aviez fait circuler vos radiographies pulmonaires en annonçant solennel-

lement que vous n'aviez plus qu'un ou deux mois à vivre. Vous haïssez George Lucas. Oui, parce qu'ils sont nombreux, les fanatiques de Star Wars ! Dangereux, imprévisibles, ils surgissent toujours quand vous vous attendez le moins, prêt à vous sauter de mille références.

Plus beau...

En plus, quand ce n'est pas LucasFilm qui apporte de l'eau à leur moulin (à paroles), c'est LucasArts ! Avec X-Wing, Tie-Fighter, Rebel Assault I & II, Dark Forces et bientôt Jedi Knight, il y a de quoi faire ! Dans un mois qui vient, leur principal sujet de conversation risque plutôt d'être la sortie imminente de X-Wing vs Tie Fighter, la fusion en un seul jeu de deux énormes classiques des jeux de combats spatiaux. Enfin, fusion voilà qui est extrêmement réductrice puisque si l'interface et la présentation générale ne devraient pas être bouleversée, le jeu bénéficiera de effets 3D entièrement retravaillés.

X-Wing versus Tie Fighter



plus conformes aux performances techniques des PC contemporains (je rappelle que X-Wing et Tie Fighter fonctionnaient parfaitement avec un 486), d'une quinzaine de nouvelles missions (Empire et Alliance), d'un auteur de scénarios et, surtout, d'une option réseau des plus intéressantes. Car les précédentes versions vous entraînaient à des pratiques solitaires que la satisfaction ludique répétait, vous allez désormais pouvoir co-occéder avec d'autres joueurs. Et attention, pas des duels d'Ewoks ! De vraies missions à accomplir en équipe, Alliance contre Empire. Oubliez, parce que si vous vous imaginiez effectuer des p'tits combats spatiaux les uns à côté des autres, vous vous méprenez gravement. X-Wing versus Tie Fighter vous proposera d'authentiques missions, avec objectifs à attaquer et/ou défendre, et cela jusqu'à huit joueurs !

et plus réseau !

Imaginez-vous, à la tête d'une escouade de X, Y, A et/ou B-Wing venir à l'assaut de l'Étoile de la Mort (ou l'ice) tandis que des Tie Fighters évoluent autour de vous dans un sillage de sifflements stridents !

Imaginez-vous maintenant à bord d'un croiseur de l'Empire, en route pour détruire une base rebelle ! Tout ce dont vous avez rêvé jadis deviendra possible : organiser une stratégie d'attaque avant les hostilités ; discuter avec vos alliés et insulter vos adversaires en cours de combats ; sauver un ailier des tirs de l'adversaire ou... en abattre un autre maladroitement (des dégâts peuvent être

occasionnés que vous apparteniez ou non au même camp) ; effectuer des débriefings empués de franchise camariénne... tout ! Si on y pense bien, X-Wing versus Tie Fighter sera même le premier simulateur de combat spatial à vous offrir une option réseau. Les fanatiques de l'univers « Guerre des Étoiles » apprécieront... les autres également !

Éric Ernaux



Dominion

Héxapodes mécaniques

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : 7TH LEVEL/UBI SOFT.

DATE DE SORTIE : FIN JANVIER.

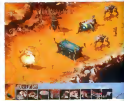
Mais comment faisaient-ils pour faire des jeux avant Doom et Command & Conquer ? Un mois après le test d'Alerte Rouge, la rubrique Test comprend trois jeux de stratégie en temps réel (ou semi-réel) tandis que la relève est assurée en Preview !

UN MILLION cinq cent mille Command & Conquer vendus à travers le monde, cinq cent mille Alerte Rouge pré-vendus avant même que le produit ne s'affiche en tête de gondole des revendeurs spécialisés, un tel succès ne pouvait que provoquer une nuée d'envieux, hésitant entre le juncuzzi et la piscine pour leur prochain appartement de 150 m² en attendant le bon commercial de leur propre jeu de stratégie en temps réel. Todd Porter, le vice-président de la branche 3D de 7th Level, a ainsi eu « l'idée » de mettre en chantier un clone de



Command & Conquer alors qu'il travaillait sur G-Nome, un jeu d'action 3D mettant en scène des Mechwarriors testé en bref dans ce numéro. Dominion réunit donc une flopée de robots bipèdes, quadrupèdes ou hexapodes, animés de façon remarquable (et parfois franchement comique), confirmant en cela le talent maintes fois constaté des animateurs de 7th Level. Un éditeur qui nous avait jusque là habitué à des produits plus proches du divertissement que du jeu, avec des titres tels que Battle Beast (un jeu de baston style cartoon sans intérêt mais superbement animé), Take Your Best Shot (une compil' de

mini-jeux complètement délirante) et Monty Python Sacré Graal (testé le mois dernier). Il semble donc que Dominion marque un nouveau départ pour l'éditeur, d'autant que ce produit présente sinon un concept original, du moins une réalisation à la hauteur. Vous aurez ainsi droit à des soldats ne ressemblant en rien aux pixels montés en graine des jeux Westwood, et ce grâce à une taille plus correcte et à la possibilité de jouer dans des résolutions assez inhabituelles, c'est-à-dire en 640x480 bien sûr, mais également en 800x600 et même en 1280x1024 ! Ces unités comprennent également des hovercrafts, des tanks,





des vaisseaux aériens, toutes différentes selon le camp, ou plutôt l'esprit choisi. Car si Alerte Rouge ne vous laissait le choix qu'entre le camp Allié et Soviétique, Dominion propose quatre alternatives, à la manière de War Wind. Il est en effet possible de choisir entre les Humains (encore eux), les Scroops, les Darkens et les Mercenaries. Chaque groupe possède des capacités uniques et onze véhicules spécifiques, doublant ainsi le nombre d'unités habituellement rencontrées chez les clones de Command & Conquer.

Histoire sans fin

Étayé par d'innombrables scènes cinématiques en images de synthèse (pas de vidéo), le scénario vous propose de conquérir le système de Physx planète par planète, en respectant l'histoire la norme EDD des jeux de

stratégie en temps réel, soit Exploitation - Développement - Destruction. Pas de surprise donc, à espérer de ce côté là. En revanche le contrôle de vos unités d'infanterie est assez original puisque vous avez la possibilité de les faire plonger, ramper ou tenir debout manuellement, ajoutant ainsi une dimension à vos schémas tactiques. Schémas qu'il est bien sûr possible de supporter via des raccourcis clavier et des « hot keys ». Les options classiques de ce type de produit sont également présentes. Vous pourrez créer vos propres missions à l'aide d'un éditeur de cartes et jouer en multijoueur par réseau (jusqu'à huit), modem ou via le Net. Dominion semble donc réunir les qualités nécessaires à un bon clone et peut-être même à un hit, en proposant des unités dont l'animation et le design constituent à eux seuls une raison de garder un oeil



sar ce produit. D'autant que le produit semble réunir de nombreuses petites subtilités comme le fait que deux unités sortant en même temps de l'usine de fabrication explosent, vous obligeant à bien contrôler votre appareil de production ! Des détails, certes, mais qui suffisent à le différencier de... enfin... vous voyez de quel jeu je veux parler ! Le produit sortira fin janvier en V.O. avec un manuel en français et sera accompagné d'un coupon d'échange pour la V.F. intégrale, prévue pour février. ■

Thierry Falcoz



Magic The Gathering

L'essor Magic

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : ACCLAIM.

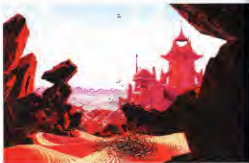
DATE DE SORTIE : FÉVRIER.

Une adaptation PC de Magic, le célèbre « jeu de cartes à jouer et à collectionner » va enfin voir le jour et, contre toute attente, c'est l'éditeur Acclaim qui rend le premier sa copie sur le thème : une énorme surprise qui en cache une autre.

JEU DE CARTES créé il y a quelques années par Richard Garfield et édité par Wizards of The Coast, Magic a rapidement connu un immense succès qui ne s'est jamais terni depuis, un peu comme *Dungeons & Dragons* (TSR) dans l'univers du jeu de rôle. Des règles originales (mais simples) doublées

d'un principe commercial unique (mais lucratif) ont même propulsé Magic au rang très convoité de jeu fondateur d'un genre et on parle aujourd'hui de jeu « à la Magic » comme on qualifie de « Mystien » certains jeux d'aventures sur PC. Pour ceux qui ne connaissent pas encore ce grand classique ludique (un billion de

cartes vendues de par le monde !), je rappelle que Magic se joue à deux joueurs (et oui), chacun incarnant un magicien dont l'activité principale consiste à envoyer des sorts dans le tronc de l'adversaire. Un duel magique, quoi ! Concrètement, chaque joueur dispose d'un paquet d'une centaine de cartes, appelé « deck », qu'il compose lui-même à partir d'une multitude de cartes aux caractéristiques différentes. C'est son deck à lui personnellement. Il définit sa





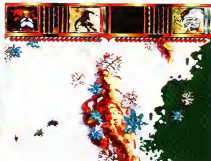
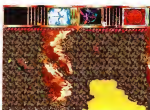
n'utiliser lors du duel. Ensuite, par un système assez usuel de pioche/main/désume, les joueurs déposent des jetons devant eux, lancent des sorts d'attaque directe, invoquent des créatures, utilisent des protections, etc. Principe original : pour pouvoir lancer un sort, le joueur doit mobiliser une force magique extraite de la nature, le mana.



Pas de mana, pas de chocolat !

Il existe cinq types de mana dans l'univers de Magic, que le joueur peut trouver dans cinq cartes « terrain » différentes. Ainsi, la forêt produit du mana vert pour les sorts de type druide, la nécropole donne du mana noir pour les sorts de nécromancie, etc. Le joueur doit ainsi déposer devant lui des cartes de terrains spécifiques pour pouvoir ensuite investir le mana dans des sorts. Si je vous explique cela, au risque de vous ennuyer dans des proportions ahurissantes, c'est que ces principes de jeu devaient se retrouver quasi intégrés

à l'intérieur de cette adaptation... mais avec un enrobage ludique et une présentation graphique qui risquent quand même d'en surprendre plus d'un. Non que les graphismes des cartes, particulièrement esthétiques dans le jeu original, aient changé mais parce que vous trouverez en plus de nombreux dessins « inédits » dans un style légèrement différent, plus proche des comics books Magic édités par Acclaim. Alors qui dit nouveaux graphismes dit nouvelles cartes... d'où une interrogation fondamentale : pourquoi de nouvelles cartes ? Magic et ses extensions of-



frent déjà moult possibilités. À moins que... à moins qu'il ne s'agisse pas tout à fait du même jeu (frisson d'horreur dans l'assistance) ! Pourtant, tout à l'air identique : préparation d'un deck par sélection de cartes, utilisation de terrain/mana, lancer de sort, invocation de monstres... où est le problème ?

Dabau Magic !

Ben, il n'y a pas de problème... où plutôt si, quand vous commencez un duel, vous découvrez brutalement une vue aérienne à la Warcraft 2 avec, dans un coin, votre magicien physiquement représenté par un sprite ! Que ? Quoi ? Quand ? Où ? Et oui, si vous jouez toujours en sélectionnant des cartes dans votre main (terrain/mana, sorts, etc.), les effets de vos sorts et en particulier les créatures invoquées se manifestent désormais sous la forme d'une multitude de petites sprites qui se déplacent, se battent et tout et-ou... en temps réel ! On obtient ainsi un jeu dans lequel la sélection des cartes s'apparente à la partie gestion de ressources de Warcraft 2, avec une dimension wargame qui peut s'avérer très intéressante, d'autant plus qu'il sera possible d'y jouer en réseau ou en link. Une adaptation fidèle mais originale à suivre d'un œil attentif ! ■

Éric Ernaux



NBA Jam Extreme

La main au panier

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : ACCLAIM.

DATE DE SORTIE : FÉVRIER.



CE SONT DES géants, ils ont des baskets faites sur mesure, ils empochent des millions par matchs, ce sont les rois des spots de pub, les stars du petit écran... Qui sont-ils ? Les joueurs de la NBA bien sûr, ceux là même qui, réunis le temps des jeux Olympiques de Barcelone, ont fait comprendre au monde entier que le basket était un sport qu'ils étaient seuls à savoir pratiquer. Des conversions micros il y en a eu, la plupart se sont avérées impuissantes à retranscrire l'aspect spectaculaire de ce sport (surtout la dernière en date, dont je tairai le nom par pudeur et instinct

Si vous ne loupez jamais aucune émission de Gen4 Live, alors NBA Jam Extreme ne vous est pas inconnu et vous savez déjà qu'il ne s'agit pas d'une simulation de basket comme les autres, mais d'un jeu d'arcade explosif et magnifiquement réalisé.



de conservation), et pourtant aujourd'hui Acclaim semble prêt à relever le défi en nous concoquant une énième version de sa série des NBA Jam, longtemps restée sous l'égide de Midway (responsable des Mortal Kombat) et dont ce nouvel épisode nous a été préparé par l'équipe de Sculptured Software. Extreme et les « Jams » en général, se distinguent des NBA Live d'E.A. en négligeant l'aspect simulation de la saga concurrente au profit d'une approche 100 % arcade. Ici les personnages ont des têtes grosses comme des pastèques, ils font des bonds gigantesques (justifiant en cela le fait de pouvoir jouer

au côté de Bugs Bunny dans des longs métrages animés... les fans de Michael Jordan comprendront), exécutent des sauts périlleux au-dessus de la raquette, comme d'autres la Polka avec deux vodkas dans le nez, envoient la balle à Mach 3 dans le filet, accomplissent les acrobaties les plus invraisemblables (et je pèse mes mots) pour marquer un panier... Bref, ils font le spectacle. À deux contre deux, que ce soit en mode quatre, trois, deux ou un joueur, on sélectionnant son ou ses favoris parmi 170 véritables joueurs de la NBA, Acclaim nous a concocté un jeu sacrifié sur l'autel du spectacle sans céder



apouce de terrain au réalisme inhérent à ce genre sans pour autant négliger l'aspect « marketing » de leur site en lui offrant la licence NBA.

Sus au panier

Qui dit licence, dit les 29 vraies équipes, les véritables statistiques des 170 joueurs répertoriés, les compétitions officielles (Playoffs, Finals, All-Star Games), etc. Les abonnés à Basket Mag retrouveront leurs stars livrées non pas en chain et en os, mais en 3D motion capturée, de façon à rendre leurs gestes, classiques ou

« Extremes », le plus réaliste possible. La Motion Capture a été effectuée par Acclaim dans des studios situés à New York ayant déjà servi pour le développement de produits tels que Alien Trilogy et Thomas Big Hurt Baseball. Une star a bien entendu été mise à contribution pour servir de cobaye ludique et comme David Ginola l'était occupé, ils ont décidé de s'adresser à Juwan Howard des Washington Bullets... Bon, j'avoue ne strictement rien connaître au basket et pour cause, je n'ai pas Canal +, alors ne comptez pas sur moi pour

vous faire une rétrospective de la carrière de ce type (tout ce que je sais, c'est qu'il mesure 6 pieds et 10 pouces, soit environ deux mètres... un type très bien). Quant aux 30 fameux (et nouveaux aussi) Extremes Dunks, il me serait bien difficile de vous les décrire. Sachez simplement qu'on est loin d'avoir tout vu en matière d'acrobaties et qu'à défaut de descendre du singe, l'homme pourrait très bien avoir des liens de parents avec le kangourou... Côté terrain, la 3D est également à l'honneur avec des caméras dans tous les sens, virevoltant au rythme des joueurs en tentant de suivre leurs actions d'éclat, tout en usant et en abusant des zooms pour les mettre en valeur. Graphismes SVGA, joueurs texturés pour ressembler autant que possible à leurs illustres modèles, 50 joueurs cachés, équipes bonus, etc., tout semble au point pour faire du test de ce produit une véritable partie de plaisir... Reste à savoir si la jouabilité sera au rendez-vous. ■

Thierry Falcoz



Eradicator

Tu ne tueras point

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : ACCOLADE/EIDOS.

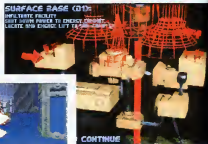
DATE DE SORTIE : FÉVRIER.

En affublant leur jeu du titre d'Eradicator, Accolade tenait sans doute à éviter toute confusion avec son passé ludique, plutôt porté sur la simulation. Il est vrai qu'avec un nom pareil on ne s'attend pas à découvrir une simu de pêche à la mouche...

ET BIEN, moi qui prenais les développeurs d'Accolade pour des gens sérieux, je ne cache pas ma déception. Bax dont le simple nom a suffi très longtemps à illuminer les yeux des fous de simulation, soudain assailli par le souvenir des Test Drive, cette fameuse série dédiée au culte de la puissance automobile, les voilà qui tombent dans le conformisme le plus absolu en nous préparant un doom-like ! Comment ça « je ne suis qu'un gros hypocrite larmoyant » ? Bon, j'avoue me soucier des Test Drive comme de mon premier bilboquet et que sans mes trente kills quotidiens à

Duke, je dépérirais comme Fred sans sa tôle quotidienne à Alerte Rouge (infligée en règle générale par un Canou surentraîné) ! Bon d'accord d'accord, vous avez gagné ! J'avoue que la sortie d'Eradicator, même si elle s'inscrit dans une optique de mimétisme commercial, n'est pas pour me déplaire. D'autant qu'Accolade ne s'est pas contenté d'apporter sa pierre à l'édifice d'ID Software, mais se distingue de l'ensemble par une approche plus riche et tactique. Ainsi, comme ce fut le cas pour Hexen, Eradicator vous laisse le choix entre trois personnages distincts, mais contrairement au jeu Raven Softwa-

re où ce choix n'influa que sur les capacités du personnage sélectionné, le titre d'Accolade propose en plus trois scénarios différents. Si vous préférez Dan Blaze l'ingénieur des mini cybérnetiques, Kamechak le guerrier Trydan ou Eleena la mercenaire, l'aventure diffère par son point de départ et sa finalité. Chacun d'eux possède ses propres armes ainsi que ses défauts et qualités (Eleena est rapide mais fragile, Kamechak est résistant mais lent et Dan propose un compromis entre vitesse et endurance), sans oublier la présence de niveaux spéciaux ne pouvant être initiés que via l'un de ces trois personnages. Com-





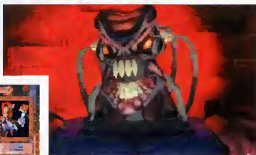
ex celles d'Heretic cette fois-ci, toujours de Raven, les armes d'Eradicator peuvent être upgradées, non pas grâce à l'utilisation d'un Tome of Power, mais par celle de ships. Le jeu Accolade propose également de véritables missions et même si votre tâche essentielle consiste toujours à faire place nette, à repousser en vert les ennemis sont extraterrestres les plans traversés, bref à éradiquer, ce ne sera pas pour trouver la porte de sortie. Au moins vous tuerez la conscience tranquille

Fin les angles morts !

Autre nouveauté : la possibilité de choisir la vue subjective classique ou un mix entre une vue de dos légèrement surélevée et une vue subjective lorsque le personnage se plaque



contre un mur. Cette seconde option semble extrêmement jouable contrairement à la plupart des tentatives dans le domaine (je pense à XS) et permet de balayer une étendue beaucoup plus vaste de décor pour donner au joueur l'impression d'avoir des yeux derrière la tête en plus d'une vision panoramique ! Eradicator reprend également quelques idées à Duke (le contraire aurait été surprenant) comme celle des caméras de surveillance. Elles peuvent être bougées de gauche à droite de façon à donner au joueur un meilleur aperçu de la zone surveillée. Le jeu Accolade propose également un système PIP (Picture in Picture) jusqu'à réservé aux TV



haut de gamme, permettant de garder à l'œil une mine posée à un endroit stratégique ou de suivre un missile à tête chercheuse. Autre emprunt au titre Apogee, les commentaires digitalisés que votre personnage lâche de temps à autres, ici beaucoup plus nombreux et en rapport avec les lieux visités. En revanche, les décors semblent pour l'instant moins interactifs et surtout, Eradicator se contente d'offrir (en tout cas sur la version que nous avions) des graphismes VGA. Et non, pas de SVGA ! Mais l'essentiel reste la présence (indispensable !) du mode multijoueur, permettant de réunir jusqu'à huit adversaires. ■

Thierry Falcoz



Titanic

L'insubmersible vérité !

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : PHILIPS/GTE INTERACTIVE.

DATE DE SORTIE : FÉVRIER.



LETITANIC... Ce paquebot de légende, véritable petite ville flottante, a fait rêver des générations de voyageurs. Certes, il ne valait mieux pas être de sa première et dernière traversée, mais son charme avait de quoi séduire... Luxe, haute société, beauté, art de vivre, ce formidable navire est resté dans toutes les mémoires et sa seule évocation suffit à susciter l'intérêt... Et bien pour tous ceux qui ont toujours éprouvé le désir de s'y promener, mieux, d'y vivre une passionnante aventure, GTE interactive a créé un jeu diablement tentant. Pensez donc : deux ans de travail pour écrire le scénario, des conseillers historiques chargés de veiller à la reconstitution précise des décors, le Titanic entier modélisé en 3D dans lequel le joueur pourra librement circuler, des déplacements



Plus d'un demi-siècle après son naufrage, le Titanic refait surface sur nos écrans, recréé scrupuleusement à partir de documents historiques. Bénéficiant d'une superbe réalisation, ce jeu d'aventure haut de gamme s'annonce prometteur.

en vue subjective... De quoi mettre l'eau à la bouche, non ? Effectivement, s'il existe bien un lieu qui se prête à une aventure hors norme et pleine de charme, c'est bien le mystique paquebot !

Les développeurs ont semble-t-il fait les choses en grand. Non seulement le Titanic est fidèlement reconstitué, mais en plus, l'aventure (non linéaire) proposée au joueur risque d'être riche en rebondissement. On incarne en effet un agent secret de Sa Gracieuse Majesté qui, un beau matin de 1942, fait un mystérieux saut dans le temps pour se retrouver en 1914 à bord du plus prestigieux des navires ! Même si chacun connaît l'issue dramatique de la croisière, de nombreuses intrigues seront à démêler, avec, à la clé, un bouleversement historique saisissant ! La mission initiale confiée à notre agent secret par une énigmatique et séduisante jeune femme, sera de récupérer un livre ancien, dérobé par un espion allemand. Mais bien vite, de nombreux objectifs annexes seront proposés, pouvant

provoquer plusieurs dénouements différents. Effectivement, les 25 personnages filmés puis digitalisés possèdent tous des motivations distinctes et des réactions vis à vis du joueur qui peuvent changer en cours de partie. Pour simplifier, disons qu'il faudra se méfier de tout le monde et bien réfléchir avant d'agir. Les nombreux dialogues et les intrigues secondaires étant particulièrement riches et nombreuses, une sagacité, un sens de la déduction et de l'observation à toute épreuve seront de rigueur pour échapper aux pièges.

Une réalisation exemplaire

La version présentée ici était complète... Pourquoi, dans ce cas, avoir fait une preview plutôt qu'un test ? Tout simplement parce que la version commerciale sera intégralement en français ! Cependant, même en anglais, Titanic s'annonce déjà comme un excellent produit susceptible de réconcilier grand public et aventuriers experts. Des actions variées, un scénario et un thème musical qui



(voque en fonction du joueur, des personnages ambigus dotés de comportements aléatoires, une grande liberté de mouvement, tout cela laisse augurer d'une très bonne surprise et surtout, d'une excellente durée de vie. Surtout lorsque l'on sait que le jeu sera découpé en plusieurs parties, dont un final en temps limité (deux heures trente !)...

Enfin, d'ailleurs, d'attendre la version finale pour s'extasier sur les superbes graphismes et le soin qui leur a été apporté : coursives, grands escaliers, salles, cabines, ponts, tapisseries, objets, tous les éléments du décor sont absolument splendides. On s'y déplace librement en 3D subjective, accompagné par une am-

bianche sonore très agréable... La grande presse américaine ne s'y est d'ailleurs pas trompée puisqu'elle a, fait assez exceptionnel dans le monde des jeux micro, salué la sortie de Titanic avec engouement. Comme pour Spycraft, un site Web permettra de télécharger de nouveaux personnages (donc de nouvelles intrigues)

et de nouveaux lieux, afin de prolonger la durée de vie. Gageons que le Titanic n'est pas près de livrer tous ses secrets d'un coup ! Il est peut-être un peu prématuré de s'extasier, mais il est inutile de dire que ce jeu d'aventure somptueux nous a fait une très bonne impression. ■

Luc-Santiago Rodriguez



SHOOT SYSTEM

01 - ARCADE D'AMUSEMENT VP	249 F
02 - ALIEN TRAP VP VP	209 F
03 - GAC BAL ALIEN VP	209 F
04 - CONQUEST 2 VP	209 F
05 - UNDISCOVERED	249 F
06 - SUPERHERO (PRESTIGE) 2 VP	209 F
07 - BAPT - BA USA	209 F
08 - CYBERSTEIN KERRY 2	209 F
09 - CHURCH VP	219 F
10 - THE HARD TRAILER VP	209 F
11 - 3D WAR IN THE RAMP VP	209 F
12 - GUNN - HUNTER 2 VP	199 F
13 - BATTLE - IN HUNTER VP	209 F
14 - PT GRAND PRIX 2 VP	249 F
15 - THE LIGHTHOUSE 2	209 F
16 - FIVE 92	219 F
17 - DENIED WARS	199 F
18 - HUNTER VP	219 F
19 - HUNTER VP	209 F
20 - LES CHANGEMENTS DE RAPPORT VP	209 F
21 - UNDISCOVERED	249 F
22 - HUNTER 2 VP VP	209 F
23 - MECHANICAL 2 2 - MED-ENRABLE	209 F
24 - BBA VP	219 F
25 - BBA VP	209 F
26 - BALLY CHAMPIONSHIP VP	219 F
27 - BALLY BASH VP	229 F
28 - BALLY 2	209 F
29 - BALLY 2 VP	209 F
30 - TORN COMMAND	209 F
31 - 2D WAR 2 VP	209 F
32 - YOUNGTRUCK	209 F
33 - VERGASLES VP	209 F
34 - VERGASLES VP	209 F
35 - WARRIOR 2	209 F
36 - WARRIOR 2	209 F
37 - WARRIOR 2 2 SCENARIOS 2 VP	139 F
38 - WARRIOR 2 2 SCENARIOS 2 VP	139 F
39 - WARRIOR 2 VP	209 F
40 - 2	139 F

ET DE NOUVEAUX ACTES TITANIC...
CONCLUANT AVEC L'EDITION X ET DES NOUVEAUX GAGNÉS

BOONNE ANNÉE 1997

JEUX NEUFS
JEUX D'OCCASIONS
ACCESSOIRES
CATALOGUE GRATUIT
SUR DEMANDE

VOLANT + PÉRIOLIER
549 FRS

VOLANT + PÉRIOLIER
+ PT GRAND PRIX 2
779 FRS
(port 60 frs)

CECIDEUR DE
JOYSTICKS RUFATON
SISTÈME AUTO-SWITCH
126 FRS

Bon de commande à expédier ou faxer à **SHOOT SYSTEM**
50 av. Aristide Briand 31400 Toulouse - T au V : 9h - 19h - Samedi 10h-12h / 15h - 19h
Tél. : 05 61 32 76 76 fax : 05 61 32 76 00

Nom	Prénom		
Adresse			
NUMERO DU JEU	QUANTITE	PRIX	Code postal
			Ville
			Tél.
			Permettez par chèque à l'ordre de "SHOOT SYSTEM"
			CCP, mandat, CB
			Signature
PORT = 32 FRS	TOTAL + PORT	DATE EXP	
CB N°			

Time Warriors

Mornifles d'outre-tombe

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : SILMARILS.

DATE DE SORTIE : FÉVRIER.

Silmarils aime les défis. Time Warriors s'apprête en effet à combattre dans la catégorie beat'em up, discipline ô combien difficile d'accès, aujourd'hui dominée par Virtua Fighter et Toshinden. Et comment se porte le challenger ? En grande forme !

EN CES PÉRIODES de fêtes (Noël, le nouvel an, les parties), l'on emmagasine comme de la rage en soi. Oh, un rien suffit. Le père Noël oublie votre adresse, vous vous faites dépasser sur la ligne d'arrivée dans Screamer 2, ou encore, moins grave cette fois, vous avez raté vos examens. Dieu soit loué, j'ai échappé à la deuxième possibilité. C'est donc grâce à des produits exotiques comme Time Warriors, que l'on évite de déprimer telle une vache laitière privée de son TGV. Ah, ça, ils n'ont pas froid aux yeux chez Silmarils. Rendez-vous compte : oser prétendre ne serait-ce qu'à un petit bras de fer avec des pouniures du type Virtua Fighter ou Toshinden ! C'est non seulement courageux, mais presque téméraire, tant ces deux softs forment à eux



deux une montagne de jouabilité. C'est justement dans ce principe de «réunion» que Time Warriors tire sa force... Parmi les options déjà implémentées, plusieurs niveaux de difficultés vous sont offerts, mais aussi de nombreuses possibilités de paramétrage : points de vie des joueurs, durée du combat, nombre de rounds, etc. Moins courant, vous pourrez définir votre propre angle de vue, si aucun des quatre autres modes disponibles ne vous convient. Enfin, outre des décors qui seront eux aussi modifiables, votre personnage pourra bénéficier d'un mode d'autodéfense. Si les sons n'étaient toujours pas conçus, les graphismes étaient eux, bien présents avec notamment deux modes pour le VGA (320x240 et

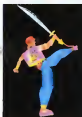


320x160) et autant pour le SVGA (640x480 et 640x400). Oh, je vous vois venir : « Les jeux de combat, ils sont hideux en VGA et pour profiter du SVGA, un Pentium de dernière génération est nécessaire. » Et vous n'aurez alors qu'à moitié tort. D'accord, le mode VGA des jeux de combat est rarement très esthétique, mais signalons que Time Warriors s'est avéré être tout à fait jouable en SVGA, tous les détails activés, sur un Pentium 100 doté d'une Millennium. De multiples options peuvent cependant être désactivées afin de rendre le tout encore plus fluide.

Savent-ils se battre ?

En combat, les personnages sont maniables et répondent bien aux sollicitations du joueur. C'est pas mal, d'autant plus que ni les animations, ni les tests de collision entre les personnages n'étaient finalisés. Si l'on peut comparer la qualité graphique des personnages de Time Warriors à ceux d'un Toshinden, en est-il de même pour la gamme des coups dispo-





ibles ? Réponse apparemment positive puisqu'il est d'ores et déjà possible d'infirmer à son adversaire des coups spectaculaires et même magiques. Ces derniers sont vraiment puissants. Bien qu'ils ne suffisent pas forcément à vaincre immédiatement votre opposant, un autre danger le menace sans : la chute du ring ! Celle-ci lui fera perdre le combat et vous offrira un magnifique replay. Pour conclure, même si le nombre exact de coups disponibles est encore inconnu, Time Warriors s'annonce comme un jeu en up ayant judicieusement tiré parti de l'expérience des deux références en la matière. En effet, la finesse des personnages (possédant une arme), les combats en 3D (on peut effectuer des rotations autour de son adversaire), les coups magiques, tout cela représente des similitudes avec Tekken, et quand à Virtua Fighter, les combats lui empruntent sa clarté, ce qui est très appréciable. De plus, la gamme de coups disponible s'annonce être à la hauteur et propre à chacun des huit futurs personnages (seuls trois disponibles sur la version previewée). Et quand on sait que la version finale sera adaptée notamment aux différentes cartes accélératrices 3D de Windows 95, que celle-ci contiendra un mode réseau et un mode battle, et qu'en plus des animations supplémentaires et des séquences de victoire seront implémentées, nul doute, l'on repartira de Time Warriors... ■

Arnaud Gadat



Le premier magazine sur la JAPANIME

Tout nouveau, tout beau : la rubrique Fantastique (le rendez-vous X-Files...)



Evénement :

Les derniers épisodes DBZ. Exclu : les premiers épisodes DBGT

Dossier :

Tout sur Vidéo Girl Ai

Retrouvez aussi toute l'actualité manga et anime dans le n°5 de JAM actuellement en kiosque



Capitalism

World Company

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : INTERACTIVE MAGIC/FUNSOFT.

DATE DE SORTIE : FÉVRIER.

Ce jeu d'Interactive-Magic mérite bien une preview. D'abord parce que les derniers échos remontent à plus de six mois, ensuite parce que le produit s'annonce passionnant pour tous les fous de gestion qui vont trouver une simulation économique très fun.

CAPITALISM, c'est un jeu qui va vous placer à la tête d'une somme coquette avec pour objectif de devenir le plus riche possible. Plusieurs solutions s'offrent à vous. La plus simple : aller au casino et tout mettre sur le rouge. Voyons les choses comme elles sont : c'est la plus risquée et le jeu a décidé de ne pas la prendre en compte. L'autre consiste à vous jeter à corps perdu dans la société de consommation et le capitalisme. Sur une carte générée aléatoirement au début de chaque partie et constituée de villes, de ports de commerce, de gisements et de zones cultivables, vous allez devoir faire prospérer votre capital. Pour cela, vous pouvez construire des magasins de vente au



détail, des mines qui exploiteront les richesses minérales, des fermes qui produiront cultures et bétail, des usines qui fabriqueront des produits finis à partir de matières premières sans oublier des centres de recherche et développement qui contribueront à une qualité toujours optimale de votre production.

Il est beau mon poulet

La force de Capitalism est que toutes ces possibilités interagissent les unes avec les autres. Par exemple votre ferme peut décider d'élever des poulets (rien en ce qui concerne les dinde. C'est pourtant bon une bonne dinde aux marrons) et de produire de

l'orge. Les poulets pourront être vendus en tant que poulets congelés et l'orge vendue à qui en veut. Mais vous pouvez également construire une usine qui achètera votre orge pour la transformer en bière, ce qui vous permettra de créer votre propre marque et de communiquer dessus en matraquant les consommateurs de campagnes de pub. Le problème c'est que la concurrence ne reste pas les bras croisés et que, de ville en ville, le combat est rude, que cela se passe sur le terrain de la pub, de la qualité ou du prix. Si en plus vous arrivez à fabriquer un produit réellement attractif, les concurrents n'auront aucun remords à l'acheter à





notre usine directement pour le vendre dans leurs propres magasins. Si cela fera le bonheur de votre usine, il n'en sera peut-être pas de même de nos magasins qui trouveront là une concurrence redoutable.

Concurrence forcée

Vous pouvez bien évidemment donner l'ordre à votre usine de ne vendre ses produits qu'à vos sociétés, mais elles-ci seront-elles capables d'économiser toute la production ? Car si ce n'est pas le cas, c'est alors l'usine qui verra ses bénéfices fondre comme neige au soleil. Comme si cela ne suffisait pas, vous avez également la possibilité de jouer en bourse pour prendre le contrôle de sociétés concurrentes, de faire de la spéculation sur votre titre ou sur celui des autres ou de faire des emprunts si vos ambitions sont plus vastes que ce que se vous permet votre porte-monnaie. Vous le voyez, ce jeu est plutôt complet. À tel point même que vous vous êtes peut-être qu'il en devient affolant de complexité et que c'est le type de jeu qui nécessite une bonne semaine de lecture de doc' à tête reposée pour y comprendre quelque chose. Et bien pas du tout. D'abord parce que Capitalism sera entière-

ment en français (ce qui aide) et d'autre part parce qu'un didacticiel extrêmement bien fait vous expliquera à travers différentes leçons tous les rouages du produit, ce qui est toujours extrêmement appréciable. Pendant que j'y suis, notons que le jeu proposera des niveaux de difficultés paramétrables et extrêmement bien dosés qui vous permettront soit de

faire le jeu complet ou bien encore de vous lancer dans de nombreux scénarios qui vous fixent des objectifs (avoir cent millions de dollars en dix ans, devenir le leader de l'automobile, j'en passe et des meilleurs). Bref un jeu que ceux qui, comme moi, adorent les jeux de gestion, peuvent attendre avec la bave aux lèvres.

Olivier Canou



Internet ! Sans ordinateur ?

3615' **NET-ECLAIR**

Les forums,
le World Wide Web,
votre courrier électronique,
directement accessibles à partir
de votre minitel... Et dans toute
la France !

Perfect Assassin

Nobody's perfect

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : CAPSTONE/US GOLD.

DATE DE SORTIE : DISPONIBLE.

DÉCIDÉMENT, le coup de la mémoire défaillante est en passe de devenir un grand classique de l'intrigue ludique ! Après Bioforge, un jeu dans lequel vous présentiez quelques troubles mnésiques, séquences d'une lobotomie pratiquée à l'ancienne, et The Darkening, un soft dans lequel, après avoir été extrait d'un caisson cryogène et décongelé à température ambiante, vous vous retrouviez avec la boîte à souvenirs complètement vermoquée, Perfect Assassin poursuit la veine « je ne me souviens de rien » en vous proposant d'incarner un héros masculin doté d'une mémoire pleine de trous. Bon, alors, les trous de mémoire, on peut s'en accommoder... surtout quand ils succèdent invariablement à une surconsommation abusive de substances enivrantes, mais là, vous vous retrouverez dans un monde hostile, dangereux, mortel, presque brutal, et c'est moins drôle. Ouais, parce que vous avez beau être un parfait assassin, équipé d'une arme disproportionnée et d'une totale absence de mora-

Nous connaissons l'éditeur Grolier pour ses encyclopédies pleines de mots. Et bien, il étend désormais ses activités à l'univers plus rafraîchissant des jeux vidéo. À commencer par Perfect Assassin, un jeu d'aventure traditionnel... mais pas trop.

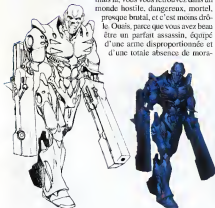


le... quand vous ignorez tout des lieux, de vos objectifs et des races aliens rencontrées, vous devenez nettement moins expéditif ! Et pas seulement moins expéditif, beaucoup plus bavard ! Pas loin de 40 % du jeu à dialoguer avec des autochtones, c'est beaucoup pour un assassin ! Et oui, vous allez devoir oublier la philosophie définitive qui vous réussit si bien dans Duke Nukem 3D, genre « mort pour tout le monde, discussion pour les autres », vous êtes ici dans un jeu d'aventure !

Vivo la révolution !

Pianté classique, d'ailleurs, comme jeu d'aventure. Tous les canons du genre seront respectés : vue fenêtrée avec graphismes bitmap en SVGA, interface « point and click » pour

vous déplacer ou ramasser/donner un objet, inventaire pour entasser vos trouvailles, superbes scènes cinématiques pour souligner les points forts de l'intrigue... ne manquera aucune des caractéristiques couramment attribuées à ce type de jeu. Pourtant, irons-nous jusqu'à dire que Perfect Assassin risque de verser dans un classicisme sévèrement condamnable ? Non point, amis lecteurs, non point... ce soft proposera même un nombre appréciable de « plus » qui le démarqueront sensiblement des productions habituelles. Passons rageusement sur la trame scénaristique : un héros qui se retrouve violemment projeté dans le passé pour y éliminer un individu menaçant l'avenir de l'humanité... on a déjà vu ça dans Terminator, le film. Son originalité



Un Kev Walker, patron !

Le scénario et les graphismes de Perfect Assassin ont été conçus par la même personne, Kevin Walker, un auteur anglais de bandes dessinées ayant eu l'immense privilège d'intervenir dans la conception artistique de Judge Dredd... ouais, le film avec Sylvester Stallone.



viendra plutôt de la présence de sous-bassements sociopolitiques dans l'aire intrigante. Vous découvrirez aussi qu'un système de cases régit la planète sur laquelle vous vous trouvez : les Doolans (savants) exploitent les Jakhari (ouvriers) avec l'appui des Miliciens (surveillance/corruption) tandis que la source d'informations officielle Kar-Net dispose moult credo conservateurs et élitistes. Un groupe révolutionnaire travaille dans l'ombre pour mettre à bas le système...

Tu parles ou je frappe ?

Quel rôle jouerez-vous dans ce « meilleur des mondes » ? Vous aurez à le découvrir en discutant avec les nombreux personnages qui peuplent cet univers (près de 200 !). Ils vous permettront d'obtenir quelques informations officielles, des indices in-

dispensables à votre progression, une paire de Doc Martens ou un frigidaire multifonction. Lors de chaque phase de discussion, vous pourrez choisir votre mode de communication à l'aide d'un curseur gradué de « sympathique » à « menaçant ». Il vous sera ainsi possible de poser la même question en arborant un large sourire ou en posant un gros flingue sur la tempe de votre interlocuteur... l'issue de la conversation dépendant bien sûr de l'approche adoptée. Cette petite nouveauté n'en fait pas un jeu dénué d'une certaine linéarité, elle est par contre le gage d'une certaine liberté d'action. Perfect Assassin ira encore plus loin dans cette liberté en offrant au joueur plusieurs modalités de progression possibles. Vous pourrez ainsi rejoindre un lieu donné en vous informant auprès des autochtones... ou en suivant discrètement



un Doolan qui s'y rend ; entrer dans une ville en utilisant un code officiel chèrement acquis... ou en obtenant facilement un code illégal auprès d'un individu suspect. Dans ce dernier cas cependant, pour punir votre paresse, votre entrée dans la ville sera saluée par une poignée de miliciens désireux de vous perforer la carcasse.

Le jeu qui tue !

En effet, petite dimension additionnelle, ce jeu vous proposera quelques distrayantes séquences de shoot 'em up. Votre curseur se mue en cible à l'approche d'un ennemi : Pra'Min (crabes mutants), milice ou autre ? Tirez ! Si le nombre d'actions disponibles s'annonce très limité, vous devrez par contre utiliser votre matière grise : leader Pra'Min à détruire en priorité, miliciens à éliminer en embuscade et non en attaque frontale... abandonnez d'emblée l'approche « tir à vue », vous êtes ici dans un jeu d'aventure ! Et un jeu d'aventure qui s'annonce tout à la fois riche et trépidant, non ? ■

Éric Ernaux





La Solution pour acheter moins cher vos CD-ROM !

Sauvegardez vos CD-ROM, et conservez-les avec vous. Aucune obligation. *Vos achats sont cumulés et vous pouvez les échanger.

Profitez de cette offre exceptionnelle et bénéficiez des

avantages du Club

1 Un choix exceptionnel

Le Club Européen du CD-ROM, 1^{er} club multimédia en France, vous propose une gamme complète de CD-ROM, CD-Consoles, CD-i et accessoires multimédia.

Un choix exceptionnel constamment renouvelé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue. Toute la production multimédia française + tous les "Best Sellers" internationaux !

2 Une garantie d'économie

Chaque CD-Rom acheté au "Prix Club Euro" (plaisir -10 % sur le prix public) donne droit à une réduction supplémentaire de -10 % sur un second CD-ROM. **-10% -10%**

4 Livraison en 48 h

Grâce aux envois en Colissimo, (cette garantie par la Poste)

3 Un catalogue gratuit chaque trimestre

Vous y trouvez une sélection des titres disponibles sur le marché aussi bien CD-ROM, CD-i, en jeux pour consoles et accessoires multimédia.

5 Des CD-ROM Gratuits

En accumulant des points cadeau !



6 Des offres exceptionnelles

Le Club Européen du CD-ROM propose régulièrement des promotions spéciales réservées à ses adhérents. Une occasion de compléter votre CD-Thèque à moindre frais avec des remises allant jusqu'à -50 %.

7 La Carte 4 Etoiles

Pour régler vos achats en douze fois, au comptant ou par cartes bancaires de 250 F.

8 Le Club en direct...

• PAR MINITEL • PAR TÉLÉPHONE
3615 CACD • 01-34-67-05-85
• ET SUR INTERNET
<http://www.cdclub.com>

9 Une hot-line technique

Des techniciens spécialisés sont à disposition de nos adhérents au 01.44.83.42.30.

10 Un seul engagement

En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.



Art du 3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



Les Guignols de l'Info
Vers. Franç. Mac et PC



Album Windows 95
Vers. Franç. Mac et PC



Ozzie
Vers. Franç. Mac et PC



Magic Crystal 2
Vers. Franç. PC



3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



3D - 3D - 3D
Vers. Franç. Mac et PC



Versailles, le complot à la cour du Roi
Vers. Franç. Mac et PC



Encyclopédie de l'Automobile
Vers. Franç. Mac et PC



Paintbrush Cliparts 15000
Vers. Franç. PC

L'année du

Demain chez vous

PLUS DE 200 000 visiteurs pour ce qui constitue sans aucun doute l'événement professionnel de fin d'année le plus important en matière de matériel et de software, avec une omniprésence de Microsoft, et quelques pôles d'intérêt très spécifiques. Voilà ce que fut ce gigantesque salon, avec tous les grands intervenants habituels, mais aussi de nombreuses petites sociétés essayant de se faire une place au soleil, de façon parfois plutôt originale. La présence d'Internet était écrasante, que cela soit dans l'intégration dans les logiciels (Microsoft, Symantec, Corel, Netscape, etc.) mais aussi, et surtout au niveau du hardware avec de nombreux nouveaux modems et l'annonce par certains constructeurs d'une nouvelle technologie 2X permettant d'obtenir des taux de transfert de 56,6 Kb/seconde sur les lignes téléphoniques classiques au lieu de l'habituel (et rarement atteint) 28800. Le problème de l'encombrement des lignes Internet n'en reste pas moins entier, surtout pendant la journée.

Jeux et réseaux

Nous avons eu droit aussi au modem sans câble, fonctionnant selon le même procédé que la radio, ou encore les modems DSVD permettant en simultané de recevoir (et donc d'émettre) voix et données. Les logiciels et matériels pour utiliser Internet comme téléphone ou mieux comme vidéophone pullulaient, tout comme les solutions hard ou soft, pour filtrer et fournir à l'utilisateur, 24h/24h, toutes les informations qui arrivent sur le Web concernant des sujets sélectionnés par l'utilisateur, avec même des boîtiers radio ou via satellites pour recevoir les news. Mais là encore, devant les coûts des communications en France, cela reste pour nous du domaine du rêve. Enfin, plus proche de nous, les serveurs dédiés aux jeux via Internet étaient bien sûr représentés massivement, que cela soit Kafi, Dwango, Ten,

Le COMDEX, qui s'est déroulé mi-novembre à Las Vegas, fût l'occasion de découvrir toutes les nouveautés techniques du monde PC.

Désormais présentée ouvertement comme une machine de jeux, les choix pour l'année 97 s'annoncent comme multiples et complexes.



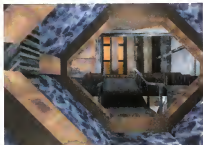
Ce produit Kinesis est nombreux, ergonomiques sur

PC

Mpoh... ou BattleNet (Blizzard) qui devrait être ouvert à l'heure où vous lisez ces lignes.

Depuis plusieurs mois que l'on vous rabâche les oreilles avec les nouvelles cartes accélératrices 3D, ce salon fut l'ultime confirmation de l'arrivée massive de ces dernières. Malgré Windows 95 qui permet désormais de gérer facilement tous ces nouveaux standards, on peut d'ailleurs encore se poser la question de savoir si cette trop grande pluralité ne va pas

construire de cartes vidéos, parmi lesquels Matrox, tandis que le Vénérable de Rendition connaît lui aussi ses adeptes (Creative Labs, Sierra, etc.). S3 de son côté, avec son chip Vire, supporté par Hercules, JAZZ Multimedia, ELSA et STB Systems, offre des capacités accélératrice 3D, MPEG2 et DVD pour ces différents constructeurs de cartes vidéos. ATI n'était pas en reste, présentant sa nouvelle carte All In Wonder, évolutive pour les futurs formats DVD ou MPEG 2, qui proposera de base : capacités 3D (filtres textures, Z Buffering, Alpha Blending, correction des perspectives, Ombrages gouraud, etc.), MPEG et Video CD 2.0, Impact TV (pour brancher votre PC sur votre écran télé), TV Tuner (pour recevoir la télévision sur votre moniteur PC), carte-son stéréo 44 KHz, etc. Trident propose à peu près le



voici un aperçu de ▲ ce que peut donner une carte accélératrice 3D, basée sur le chip ET6300

même genre de produit avec ses deux processeurs vidéo maison 3D-image975 et 975 DVD, pour offrir 3D, DVD, sortie sur téléviseur, etc. TSENG Labs aussi présentant ses premières cartes accélératrices 3D, basées sur le chip ET6300.

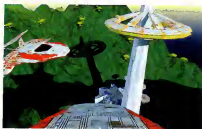
DVD ou DVD-Rom

La grande mode du salon était bien évidemment au nouveau standard des Disques Vidéo Digiaux, pour des utilisations aussi bien audiovisuelles (DVD) qu'informatiques (DVD-Rom). Tous les plus grands constructeurs présentaient des prototypes (Sony, Hitachi, Philips, Pioneer, etc.), soit de lecteurs DVD pour remplacer vos magnétoscopes (avec plus de deux heures de films en qualité numérique, plusieurs langues sur le même DVD, etc.), soit de DVD-Rom pour remplacer vos CD-Rom, avec en moyenne 4,7 Gigabytes de données (soit l'équivalent de six CD-Rom) et des temps d'accès et taux de transferts équivalents aux actuels 8X. ►

aboutir une fois encore à des incompatibilités et à des problèmes pour les utilisateurs ? Le stand Nec était très largement dédié à son partenariat avec Videologic pour son standard 3D Power VR. Sur le salon, nous avons pu ainsi découvrir de nombreux produits dont Hyperblade (Activision), AH-64D Longbow (Origin), MechWarrior 2 (Activision), Independence Day (Fox Interactive), etc., et surtout une superbe course de voiture Ultimate Race of Kalisto, l'équipe à l'origine de Dark Earth ! D'autre part, ce chip est dorénavant intégré d'office sur certains PC Compaq... et ce n'est qu'un début ! Quand au chip 3Dfx, il était lui aussi supporté par de nombreux



La protection des données devient high-tech avec ce système à base de scanner digital



▲ Encore une superbe image cette fois-ci grâce à une carte 3Dfx

► La deuxième grande ligne du salon venait des cartes PC permettant de recevoir sur son PC aussi bien la radio que des chaînes télévisées, même par câble ou par satellite pour certaines d'entre elles.

La protection des données de votre PC reste bien sûr un des soucis principaux, surtout depuis l'utilisation d'Internet pour échanger des données, parfois confidentielles. Logiciels de cryptages, anti-virus toujours plus performants et surtout solutions hardware pour limiter l'accès d'une machine à un utilisateur bien particulier. Parmi les solutions les plus folles, on a ainsi vu des systèmes de blocage à base de clés magnétiques et de codes d'accès, mais aussi un système à base de scanner digital et même un autre à base de reconnaissance vocale !

Qu'il dirige quoi ?

C'est la question que l'on pouvait se poser à la fin du salon. Depuis les claviers ergonomiques, on pensait avoir à peu près tout vu dans le domaine du « look » halluciné et pourtant... Tenez, prenez ce magnifique clavier conçue programmable, ou mieux encore, pour les plus jeunes, de nombreux claviers et souris spécialement conçus pour leurs utilisateurs : couleurs, autocollants et design très jeunes. Peut-être plus sérieux, le clavier de A4 USA, ergonomique bien évidemment, mais incorporant aussi des « repose poignets » et surtout une souris digitale intégrée. Et je préfère ne pas vous parler des claviers élanches...

Au niveau des joysticks et joypads, de nombreux produits étaient présents sur le salon, mais rien de véritablement transcendant si ce n'est peut-être l'arrivée des joysticks dynamiques 1-Force. Parmi ceux-ci, celui de CH Product, qui vous permettra donc de ressentir non seulement les impacts des tirs ennemis ou les collisions, mais aussi de donner aux joueurs de véritables sensations



Le VR Surfer de Vrex est une paire de lunettes en 3D stéréoscopique et connexion infrarouges

d'inertie, de résistance, de tremblements... Les souris étaient encore une fois la cible des délires les plus incroyables. De toutes les formes, couleurs et tailles, certaines d'entre elles ressortent tout de même du lot. Tenez, la Gyropoint Desk par exemple, qui peut-être utilisée de façon classique, mais qui peut être aussi utiliser en bougeant votre main en 3D, un gyroscope intégré détectant alors les mouvements de votre poignet dans toutes les directions pour les répercuter sur les mouvements du curseur à l'écran !

Allez, pour les plus fous d'entre vous, je vous conseille le Trekker, un Pentium portable, équipé d'un casque offrant à la fois un système de reconnaissance vocale et un écran à cristaux liquides, qui permet d'accéder instantanément à toute informa-

Ce modem fonctionne selon le même procédé qu'une radio



NewsCatcher fait partie de nombreux produits conçus pour faciliter la vie de l'internaute





Le M USA, autre clavier ergonomique, mène, outre des repères poignets, une souris digitale

Prenez la température interne de votre PC grâce à ce thermomètre externe...



tion présente sur le disque dur amovible, juste par le biais de commandes vocales, tout en continuant à travailler manuellement.

Tout et n'importe quoi

La réalité virtuelle était curieusement absente de ce salon, mise à part Forte Technologies et son VFX1, doté d'un joystick spécialement étudié pour la Réalité Virtuelle. Par contre, de nombreux systèmes de stéréo visuelle étaient présentés, permettant d'obtenir des effets de 3D corrects pour un prix raisonnable. Le Simuleyes VR de Stereographics était peut-être le plus prometteur, offrant pour moins de 100 \$, ces lunettes 3D plus cinq jeux spécialement adaptés (Descent 2, Fatal Racing, Rise of the Triads, etc.) et annonçant surtout sa totale compatibilité avec les futures cartes vidéos utilisant les chips 3D Rendition, S3 et 3Dfx. D'autre part, de nombreux éditeurs ont annoncé leur soutien de cette nouvelle technologie de 3D stéréoscopiques (Eidos, Interplay, Novalogic, etc.). Le VR Surfer de Vrex est un autre système, fonctionnant selon le même principe, aussi bien pour les jeux que pour les films utilisant ce procédé, qui possède l'avantage d'utiliser une connexion

sans câble par infrarouge. Le dernier procédé qui ait retenu notre attention, malgré son coût (2400 \$) est le 2D TO 3D de Transvision, plus complet puisqu'il s'agit d'un procédé qui transforme n'importe quel signal vidéo classique (TV, magnétoscope, jeu vidéo, etc.) en un signal 3D grâce encore une fois à l'utilisation de lunettes stéréoscopiques 3D. Parmi cette faune, on pouvait noter quelques idées intéressantes, avec par exemple les kits hardware de dépannage Micro 2000. Ces cartes, qui s'installent dans n'importe quel slot de votre PC, peuvent en effet détecter précisément, en cas de plantage partiel ou complet de votre PC, la cause de cette situation (conflit hardware, défaillance, etc.).

Quelques gadgets...

Dans le genre gadget, on a eu droit au CP-Vue, un thermomètre qui se clippe sur le boîtier de votre PC, indiquant à tout moment la température interne de votre PC. Enfin, pour tous, les boules en mousse The Grip sont des indispensables anti-stress pour les malaxer, les triturer, les écraser... bref se détendre après une dure journée passée à pianoter sur un clavier. Plus sérieusement, que ce soit par la qualité des produits, leur diversité et surtout leur prix, il est évident que l'année 97 va être révolutionnaire. De nombreux constructeurs de PC offrent désormais des machines complètement dédiées aux jeux, intégrées dans les boîtiers et même parfois directement sur les cartes mère, chip 3D accélérateurs, cartes-son, etc. sans oublier l'arrivée (discrète sur le salon) du nouveau standard MMX Pentium ou encore l'annonce du nouveau bus USB, plus puissant et rapide que les actuels PCI. Comptez sur nous pour vous tenir au courant des sorties en France de toutes ces nouveautés dès nos prochains numéros !

Didier Latil



Le joystick dynamique i-Force de la nouvelle du genre.



Le nouveau standard DVD et DVD-Rom débattue en force.

FORMULA 1

Magny Cours DEMO



The Settlers II

VENI, VIDI, VICI

SETTLERS II,
C'EST LA PRESSE QUI
EN PARLE LE MIEUX

DISPONIBLE
EN VERSION
FRANÇAISE
SUR PC
CD-ROM.

- **OUIS-OUIS :** « Une référence aux graphismes et aux animations sans pareils... son intérêt ludique et sa longévité sont exceptionnels ».
- **PC LOISIRS :** « **TROPHÉE D'OR 1997** » « dans la catégorie Stratégie. Outre ses qualités ludiques, Settlers II mérite véritablement la palme grâce à sa réalisation étonnante ».
- **PC TEAM :** 95 %
« Graphiquement, c'est vraiment superbe. D'une logique implacable, Settlers II est tellement prenant que vous y passerez vos nuits ».
- **CD LOISIRS :** 17/20
« Une passionnante gestion économique de ressources multiples... Attention : jeu de gestion et stratégie d'anthologie ».
- **PC PLAYER :** 4,5/5
« Maniabilité exceptionnelle. On gère tout ».
- **GENERATION 1 :** ★★★★★

Ubi Soft

APRÈS L'INCROYABLE SUCCÈS DE SETTLERS II, VOICI VENIR LE SCÉNARIO DISC !

INCLUT UN JEU DE CARTES

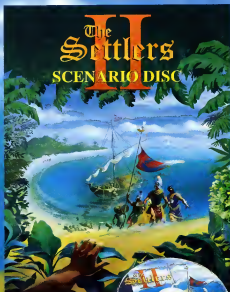
Partez à la conquête des différents continents. Découvrez les paysages enneigés de la Sibérie et du Groenland, survivez à l'impitoyable jungle de l'Asie et de l'Amérique du sud, affrontez le désert et les steppes de l'Afrique sauvage... Avancez et bâtissez progressivement votre Empire. Dirigez vos armées dans les batailles, suivez les traces de vos prédécesseurs et résistez aux ambitions des autres peuples.



Construisez votre empire dans les régions arctiques, en exploitant les ressources locales.



Construisez votre empire dans les régions tropicales, en exploitant les ressources locales.



Dirigez votre peuple sur 12 nouvelles cartes très riches en mode libre.



Explorez les paysages de l'Asie, de l'Amérique du sud, de l'Afrique, de l'Europe, de l'Océanie, de l'Australie et de l'Antarctique.



THE SETTLERS II - SCENARIO DISC : LE COMPLÉMENT INDISPENSABLE DE THE SETTLERS II - VENI, VIDI, VICI

EXPLOREZ 7 CONTINENTS
DÉCOUVREZ DOUZE CARTES INÉDITES EN MODE "LIBRE"
RETROUVEZ UN SCÉNARIO CRÉÉ AUTOUR DU THÈME DE L'EMPIRE
4 PEUPLES TRÈS DIFFÉRENTS AVEC LEURS PROPRES CARACTÉRISTIQUES
AIDE EN LIGNE ET INTERFACE À BASE DE FENÊTRES
MODE MULTIJOUER DEUX PARTICIPANTS JUSQU'À SIX ADVERSAIRES GÉRÉS PAR L'ORDINATEUR
REQUIERT LA VERSION ORIGINALE DE THE SETTLERS II



MAXI

Origin



System

Les créateurs d'univers



Même si nous sommes encore à plusieurs mois de la sortie de la nouvelle gamme de jeu basés sur le monde d'Ultima, il était vital d'en savoir plus sur la compagnie créatrice de titres comme Wing Commander, Privateer, Crusader, Longbow, etc.

Un reportage de Didier Lath

Ultima Online

Réseau, futur du jeu vidéo ?

L'annonce faite depuis près de deux ans par « Lord British », de l'arrivée d'un univers Ultima pour jouer sur Internet, n'a cessé de faire saliver les passionnés. Alors que la période de bêta-test reste imminente, voici le jeu par le détail.

NOUS VOUS LE répétons depuis des mois, à tel point qu'une rubrique Réseau vient d'apparaître dans nos pages : le futur des jeux vidéo sera le multijoueur en réseau, Internet semblant à l'heure actuelle la solution la plus prometteuse. Cela faisant de nombreuses années que la société Origin System et son gourou Richard Garriott, alias Lord British, s'étaient octroyés la position de leader en matière de jeu de rôle sur micro sur PC, avec la sign des Ultima (huit sortis en une quinzaine d'années, plus quelques extensions dont les premiers jeux en 3D subjective Ultima Underworld 1 et 2). Depuis de non moins nombreuses années, l'idée de créer un vrai jeu de rôle où plusieurs personnes pourraient jouer en même temps, dans un univers imaginaire totalement interactif les rongait.



C'est donc fort logiquement que l'avènement d'Internet permit l'émergence de ce qui s'annonce comme le premier « vrai » jeu de rôle interactif. Le projet connu sous le nom d'Ultima Online est quasiment une entité vivante et pensante, qui si elle n'a pas encore supplantée ses créateurs pourrait bien les surprendre lors de sa sortie. Le principe du produit est assez « simple » : mélanger les meilleurs ingrédients du moment ! La recette semblait bonne sur le papier, plus savoureuse encore qu'une bonne vieille dinde aux marrons, mais arriver à quelque chose de présentable et de savoureux est une autre paire de manches.

Une certaine expérience

Le jeu sera donc Online, c'est-à-dire jouable via Internet. Les estimations actuelles laissent augurer de 2500 à 3000 personnes pouvant se connecter en même temps dans le même univers, ce qui est tellement supérieur aux jeux disponibles actuellement (Meridian 59, Realms, etc.) que de ce point de vue, UO semble ne pas devoir craindre la moindre concurrence. Chacun incarnera un personnage,

Vous pourrez créer votre héros comme bon vous semble, chacun commençant avec le même nombre de points à attribuer (force, intelligence, etc.), vous déterminerez d'autre part le nom de votre héros, son sexe, la couleur de sa peau, son âge, mais aussi définir son apparence physique (couleur des cheveux ou des yeux, de sa barbe, de ses vêtements portés, etc.) qui seront retranscrits sur les sprites correspondants à votre personnage. Selon les armes et armures portées, vous verrez en effet votre personnage endosser une certaine apparence, sans parler des animations correspondantes. Chacun possède des attributs et des talents qui évolueront en fonction de l'expérience et des actions entreprises. Ainsi, à force de nager, vous améliorerez votre compétence en natation. Si vous combattez avec une épée à deux mains, ce seront bien sûr vos compétences d'attaque avec cette arme qui augmenteront... mais comme dans la réalité, dès que vous arrêtez de pratiquer une compétence, vous perdrez votre connaissance dans ce domaine en particulier. Il vous sera en effet impossible de devenir bon dans plu-





Ultima Online 2

Alors que le premier jeu n'est pas encore complètement fini, les développeurs ont creusé sur la fin de nombreuses routines et idées qu'ils n'ont pu implémenter sur UO faite de temps. C'est donc sans surprise que nous avons appris l'élaboration d'un Ultima Online 2, qui verra le jour au mieux en 1998, selon les résultats du premier et l'évolution d'Internet.



saurs spécialités et il faudra donc faire un choix pour tel ou tel secteur d'activités. Par contre, à tout moment, vous pourrez et vous orienter vers autre chose.

Tout est possible

L'univers dans lequel vous évoluez est immense. C'est un monde vivant, économiquement viable, avec 16 villes, une dizaine de donjons, sans oublier de nombreux endroits particuliers qui constituent un véritable

écosystème qui évolue en permanence selon les actions des joueurs (et des personnages gérés par l'ordinateur). Autant vous dire que le moindre détail aussi bien historique, qu'économique ou social a été pensé, créé ou réutilisé (des précédents Ultima). Ajoutez à tout cela le fait que ce monde vit en temps réel, avec le jour qui succède à la nuit, les intempéries selon les saisons... En fait, le retard du produit est dû essentiellement à la rigueur des développeurs qui ont tout

fait pour rendre ce monde réaliste et autosuffisant selon les dires de Starr Long, chef de produit du jeu. Je dois avouer que j'ai passé une bonne dizaine de minutes à essayer de trouver des trucs qui ne collaient pas ou qu'ils n'avaient pas prévus... et j'ai fait chou blanc ! Les ressources sont par exemple limitées et si tout le monde se met à manger du fromage ou à tuer les cerfs qui avoisinent un village, ce sera la pénurie. Dans le cas des cerfs, si une meute de loups ou un dragon vivant dans le coin s'en était fait son pain quotidien, la brusque rareté pourraient très bien leur faire préférer la chair humaine ou les faire migrer vers un endroit plus riche en cervidés. Là où le moteur du jeu va encore plus loin, c'est l'interaction des joueurs entre eux. Ainsi, pendant un premier test effectué l'été dernier, les participants ont créé d'eux-mêmes des guildes, dont un nombre très important avait pour but d'aider les joueurs débutants. Certains s'étaient bien sûr regroupés en gangs de criminels, tuant et pillant à tour de bras, mais de leur côté, d'autres joueurs s'étaient associés en chasseurs de primes ou autres milices locales, avec pour seul but de protéger leur ville et leurs concitoyens. Ce sont quasiment des batailles rangées qui sont possibles !



► Certains s'étaient même spécialisés dans des professions pour le moins surprenantes comme celui qui écrivait et revendait des livres (car on peut en effet prendre un livre et l'écrire dedans, puis le déposer ou le vendre à quelqu'un) ou encore tel autre, troubadour réincarné, qui jouait de la musique à ceux qui voulaient bien le nourrir et le protéger... Beaucoup plus intéressant, de nombreuses filles se sont littéralement passionnées pour le jeu, même des novices complètes en matière de jeu sur PC, et ont pu trouver avec UO l'occasion d'agréments la vie sociale d'une ville ou d'une auberge de leur présence féminine !

Ça ne se discute pas

Un autre point fort d'Ultima Online vient, tout comme dans un vrai jeu de rôle, de la possibilité de discuter avec n'importe qui à l'écran. Il suffit de taper au clavier une phrase pour qu'elle apparaisse à côté de votre personnage, avec une couleur bien particulière pour la différencier des autres joueurs présents à l'écran. Cela vous permettra de héler quelqu'un dans une rue, de l'insulter si vous voulez et surtout d'échanger des informations essentielles. Des filtres existeront

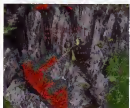
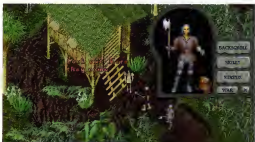


pour éviter tous les abus, et le joueur pourra aussi en élaborer certains. Si vous ne voulez pas être entendu par une tierce personne, il faudra comme dans la réalité se mettre dans un coin à l'abri des regards et surtout des oreilles, pour pouvoir compléter tant que voulez. Le plus intéressant peut survenir durant un combat contre plusieurs ennemis. Vous pouvez en effet conseiller à tel aventurier de votre groupe d'essayer de prendre les ennemis à revers ou de

mander à tel autre de vous protéger pendant que vous préparez un sortilège ! Quant au langage supporté par le jeu, ce sera bien sûr l'anglais et aucune version française n'est prévue, mais vous pourrez toujours discuter entre « frenchies » !

Combien ça coûte ?

Telle est en effet la question cruciale pour nous. En fait, le jeu sera vendu comme un produit commercial, à savoir un CD contenant tous les graphismes et routines nécessaires au jeu, avec a priori « en cadeau » un certain nombre d'heures de connexion. Mais ensuite, pour ce qui est du coût de connexion, les choses sont encore plutôt floues. La situation de l'univers et tout ce qui s'y passe sera bien sûr géré par des serveurs contrôlés par Origin, générant nécessairement des quêtes ou des événements, sans oublier ceux suscités par les joueurs eux-mêmes. Seule la position, l'état et les actions de chaque joueur seront envoyés via Internet vers le centre qui gèrera le tout et renverra les informations nécessaires en temps réel. Fonctionnant sous Windows 95, le jeu demandera au minimum un 486 DX4, avec des graphismes SVGA superbes en 16 bits. Dès que vous aurez de jouer, votre personnage sera alors mis en « hibernation » dans un lieu sûr (auberge, temple, etc.) et il recommencera son aventure avec le même statut qu'auparavant, à moins bien sûr qu'il possède un objet essentiel pour une quête ou un événement se déroulant à ce moment-là. S'il reste absent trop longtemps, cet objet sera alors « aléatoirement » remis en circulation dans le monde. Une période de bêta-test de trois mois est prévue avec un produit annoncé pour l'instinct pour le printemps. ■





Le problème avec les
vacances ...



C'est que les marchés locaux
sont surprenants,



les transports publics
déroutants



et les habitants s'accrochent
pour un rien.



Les cocktails y sont explosifs,



et la nourriture pas vraiment
appétissante.



Puis vous rencontrez une
fille superbe,



qui tombe sous votre charme,



et alors que les choses
semblent enfin bien tourner,



le père de la belle fait son
apparition,



accompagné d'un vieil ami !



Une aventure à mourir
de rire !

DISCWORLD® II

MORTELLEMENT VOTRE !

© 1995 New Line Productions Inc.
Tous droits réservés. Tous droits réservés.

Discworld est une marque déposée de New Line Productions Inc. et de Terry Pratchett.

Discworld est une marque déposée de New Line Productions Inc. et de Terry Pratchett. Discworld est une marque déposée de New Line Productions Inc. et de Terry Pratchett. Discworld est une marque déposée de New Line Productions Inc. et de Terry Pratchett.

PC
ROM



PERFECT

Ultima IX

ascension

Fin de la saga ?

Plus de deux ans après vos dernières aventures dans le monde d'Ultima, les premières informations ont été enfin lâchées par Origin System, sur le dernier épisode de cette saga. Et Richard Garriott prépare pour 97 une aventure exceptionnelle.

POUR CLORE la trilogie de l'épique combat entre le Gardien et vous-même, l'Avatar, héros et champion de Lord British, les scénaristes ont effectué un énorme travail pour renouer avec la richesse d'anciens Ultima, l'aspect un peu trop action d'Ultima VIII ayant été accueilli moyennement par les accros de la saga. Même si l'interface de jeu essaye de garder cet aspect très intuitif et convivial qui avait réussi à attirer de nombreux novices sur le dernier épisode de ce jeu de rôle, l'utilisation d'une nouvelle



technologie 3D permet de développer des possibilités au-delà des rêves les plus fous et de gommer les erreurs commises dans le huitième volet. Outre le monde de Britannia, le joueur retrouvera un certain nombre d'éléments caractéristiques du jeu, avec toujours en arrière-plan les huit vertus primordiales, le système de magie utilisant les huit cercles de pouvoirs et fonctionnant par un sys-

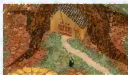
tème de composants pour élaborer chaque sortilège...

Pour se débarrasser de vous, votre ennemi maudit utilise une fois encore la ruse, envoyant à Lord British de funestes songes dans lesquels vous, l'Avatar, semblez agir contre votre souverain. Le vrai problème vient du fait que ces songes sont en fait la stricte vérité, mis à part que ces exactions, sorties de leurs vrais contextes, soumettent en effet votre crédibilité à rude épreuve. Nous n'en diront pas plus car ce ne sont là que les premières d'un scénario complexe et surprenant qui vous tiendra en haleine tout au long du jeu jusqu'à un final grandiose.

La 3D poussée à bout

Le changement le plus important sur Ultima IX, qui sublime cette suite et un produit révolutionnaire, vient de la décision d'utiliser une représentation du monde en 3D au lieu du système de simob 3D isométrique de précédents Ultima VII et surtout Ultima VIII. Il s'agit donc d'un vrai monde en trois dimensions, évoluant en temps réel, dans lequel chaque objet possède une réalité (et donc des coordonnées X, Y, Z, des caracté-





L'après Ultima IX...

La saga d'Ultima n'est pas prête de s'éteindre et son créateur (pour ne pas dire son âme), « Lord British », possède dans ses cartons toute une gamme de projets un peu fous. Ayant déjà pensé aux Ultima X, Ultima Underworld 3, Ultima Online 2... il ne serait pas impossible que ces trois projets soient en fait regroupés en deux produits. Passionné de parcs d'attractions, il continue aussi à envisager de créer un parc à thème complètement incroyable... Bref, on n'a pas fini de parler d'Origin et de ses créateurs de mondes !

tiques physiques, etc.) et qui permet surtout à tout moment d'effectuer des zooms et des rotations d'écran pour mieux voir certains détails. Ainsi, lors d'une explosion, vous verrez les objets voler dans les airs selon un arc de cercle correspondant à la réalité physique, tournant sur eux-mêmes. De même, les objets en bous flotteront à moitié, mais si vous ajoutez par exemple un poids important sur une planche, celle dernière coulera... Idem, lorsque vous pousserez un coffre contre un mur, si c'est un coin qui touche en premier l'obstacle, le coffre se tournera de lui-même pour se coller contre la paroi.

Pendant les combats, outre les animations des créatures et des personnages, vous ressentirez l'impact d'un coup adverse, reculant et titubant se-

lon les cas, restant ainsi pendant quelques dixièmes de seconde à la merci d'une nouvelle attaque. Les exemples sont innombrables, mais chaque fruit, chaque meuble, chaque élément sera un objet en 3D avec lequel le joueur pourra interagir, ce qui offre des possibilités de jeu infinies ! Contrairement au précédent Ultima VIII par exemple, réalisé avec des blocs de textures, collés bout à bout pour donner les décors, ici tout est en trois dimensions. Pour les endroits essentiels, les graphistes d'Origin ont donc du dans un premier temps dessiner chaque ville, chaque temple, chaque monstre, pour obtenir le meilleur rendu possible et ensuite modéliser le tout. Chaque ville possède désormais un style graphique vraiment original, avec Moonglow, la ville des magies



(avec des hautes tours hexagonales en pierre et une architecture travaillée), Asylum, l'ex-ville des pirates (les bâtisses étant de vieux navires échoués ou à flot), Cove, la ville des druides (avec des maisons construites dans les arbres)... Pour vous déplacer, là encore vous aurez droit à quelques surprises car s'il y a toujours la marche à pied, la chevauchée ou la traversée maritime, les plus chanceux pourront peut-être survoler le pays à dos de dragon ! Vous l'avez compris, ce jeu de rôle s'annonce comme un des plus complets et des plus prometteurs, avec une réalisation qui ne sera pas en reste. Nous avons pu jeter un coup d'œil sur quelques unes des scènes cinématiques somptueuses, mais autant vous prévenir tout de suite : il vous faudra un Pentium 90 minimum, 16 Mo de Ram et une bonne carte vidéo SVGA pour pouvoir savourer ce produit tout votre soûl. ■



La puissance créatrice

Du côté des simulateurs

La gamme des jeux Ultima est la plus prestigieuse du catalogue Origin, les Wing Co talonnant de très près cette suprématie, mais durant ces dernières années de nouveaux produits sont apparus et leur succès promet beaucoup.

MALGRÉ LE départ de Chris Roberts de la société pour créer Digital Anvil, un groupe de développement indépendant (qui pourrait cependant fort bien être distribué par Origin), la saga des Wing Commander continue, le cinquième volet étant entré en production depuis quelques temps déjà, et si des rumeurs concernant une production audiovisuelle sur WC5 persistent, nous n'avons rien pu voir pour le moment. Ce cinquième épisode initie une toute nouvelle saga, qui devrait comprendre entre deux et quatre titres, les auteurs mettant tout leur talent dans l'intégration des vidéos dans le jeu en lui-même, pour que le produit ne se résume pas à une succession de mission/vidéo/mission/vidéo... Ceci sans oublier les rumeurs persistantes sur un projet



d'extension à Wing Commander, mettant en scène Maniac (alias Tom Wilson), un pilote que le public semble apprécier tout particulièrement. Quant à Privateer (qui se situe dans un univers contemporain de la saga des Wing Co mais se déroulant de l'autre côté de la galaxie), the Darkening vient à peine de sortir et il semble plaire de plus en plus.

Simu hyperéaliste

Le domaine de la simulation militaire, nouveau créneau abordé depuis peu par Origin par le biais de son partenariat avec Jane's, semble plus qu'une réussite, sous la férule de Andy Hollis, ex-membre de Microprose qui avait bossé entre autres les F15 Strike Eagle et autres monstres du début des années 90. Après une première réussite avec AH-64 Longbow, les équipes de développements de la gamme Jane's (réparti en plusieurs groupes un peu partout aux États-Unis) préparent dans un premier temps des versions optimisées de Longbow pour certaines des nouvelles cartes 3D accélérées, parmi lesquelles la Power VR étant pour l'instant la seule envisageable. Il se-

rait aussi question d'une éventuelle version réseau de cette simulation d'hélicoptère de combat ultramodernisme. La politique de la maison est simple : faire les meilleurs simulateurs militaires, les plus réalistes, les plus jouables et les mieux documentés. Sur ce plan en particulier, avec les archives de Jane's et l'accès pour les équipes à des données à la limite du « Top Secret » militaire, les partisans ne pourront espérer mieux. Un des deux prochains produits annoncés est tout d'abord une simulation de sous-marin nucléaire moderne. Pour l'instant, rien n'a encore filtré sur les détails et les spécificités du produit, mais devant le vide entrecroisé dans ce domaine depuis de nombreux mois, les fans de boîtes de conserves amphibies apprécieront sûrement. Peut-être plus spectaculaire, le deuxième projet touche à la Seconde Guerre mondiale et l'aviation. Là encore, c'est pour l'instant relativement confidentiel, mais une chose est sûre : avec les archives historiques mises à la disposition de développeurs, il sera difficile à priori de les concier sur une erreur concernant le réalisme. ■

Crusader Online

Dans les projets réseau, un autre univers sera développé : celui de Crusader. Cela faisant suite aux deux premiers produits No Regrets et No Remorse qui ont connu un succès supérieur aux attentes de la direction d'Origin. Du coup, non seulement d'autres projets "normaux" pourraient très bien voir le jour, mais c'est Crusader Online qui est très sérieusement étudié pour fournir aux joueurs un univers imaginaire certes, mais futuriste cette fois.

Laissez vous surprendre par l'extraordinaire jouabilité et le réalisme époustouflant de FLYING CORPS



REVIVEZ LES COMBATS AERIENS DE LA PREMIERE GUERRE MONDIALE

Prenez le rôle de « Baron » Lother, au cours de la bataille du cirque.

Prenez un escadron Justo lors de la bataille de Cambrai.

Prenez l'escadron britannique « Camel » au cours de l'offensive de Printemps.

Prenez le rôle de Eddie Barker dans la fameuse bataille Hat in the ring.

« Une documentation impressionnante...un énorme souci du détail... le tout pour un réalisme hors pair !... Flying Corps promet d'être le simulateur de combat sur la Première Guerre Mondiale le plus poussé ayant jamais existé. »

JOYSTICK

« Le plus important, outre le nouveau moteur SVGA etonnant de réalisme, c'est que les modèles de vol sont particulièrement bien respectés »

PC TEAM

« L'intégration des modèles de vol particulièrement fidèles offre un réalisme impressionnant aux amateurs de Dogfight »

PC LOISIRS



ENVIRONNEMENT IMPRESSIONNANT D'EPOQUE ET DE REALISME

Moteur de simulation 3D.

8 avions différents (Albatross DIII, Spad 13, Nieuport 28, Aviatik C...) et jusqu'à 48 appareils ennemis dans le ciel.

4 campagnes élaborées à partir de données historiques.

Terrain modélisé à partir de photographies de l'époque.

Films vidéo d'époque.

Outil de customisation intégré pour personnaliser les appareils.

Jeu disponible sur PC CD-Rom en version française intégrale



empire
INTERACTIVE

Ubi Soft
PUBLISHER



TOP DU MOIS		OLIVIER	DIDIER	STÉPHANE	ÉRIC	AR
DIABLO	OR	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
DISCWORLD 2	OR	★★★★★	-	-	★★★★★	★★★★★
SWDS	OR	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
NBA LIVE 97	OR	★★★★★	-	-	-	-
M.A.X.	PLAT	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
SKYNET	PLAT	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
REALMS OF THE HAUNTING	PLAT	-	★★★★★	★★	★★★★★	★★★★★
STAR GENERAL	PLAT	★★★★★	★★★★★	-	★★★★★	★★★★★
FOOTBALL MANAGER	PLAT	-	-	-	-	★★★★★
DESTRUCTION DERBY 2	PLAT	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
JETfighter III	PLAT	★★★★★	-	-	-	★★★★★
K.K.N.D.	PLAT	★★★★★	★★★★★	-	★★★★★	★★★★★
POWER F1	PLAT	★★★★★	★★★★★	★★★★★	-	★★★★★
UNE POUÉE PLEINE AUX AS	PLAT	★★★★★	★★★★★	★★★★★	-	★★★★★
AD & D BLOOD AND MAGIC	PLAT	-	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
NASCAR RACING 2	PLAT	-	-	-	-	★★★★★
EVIDENCE	PLAT	★★★★★	-	-	★★★★★	★★★★★
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	PLAT	★★★★★	★★★★★	-	★★★★★	★★★★★
ISIS	-	-	-	-	-	★★★★★
KRAZY IVAN	-	-	-	-	-	★★★★★
DONALD IN COLD SHADOW	-	★★★★★	-	★★★★★	★★★★★	★★★★★
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	-	★★★★★	★★★★★	-	-	★★★★★

LA RÉDAC EN FOLIE

Ce mois-ci plutôt que de vous dévoiler les derniers potins de la redac, nous avons préféré vous faire part de nos remarques et réactions sur l'année écoulée et de nos espoirs sur celle qui s'annonce.



Stéphane Lavoisard, l'année du numéro 100 !

Côté déceptions, 96 n'aura pas tenu ses promesses quant à la simplification d'utilisation du PC. Malgré un Win 95 de plus en plus utilisé, c'est parfois encore la galère pour faire tourner un jeu ! D'autant que l'arrivée de six nouvelles cartes 3D par semaine ne simplifie pas la tâche des éditeurs vers un PC standard ! Côté coup de cœur, il y a Alerie Rouge, Spycraft ou encore Diablo, mais c'est surtout l'arrivée des jeux réseau et multijoueur qui annonce une année 97 riche en nuits blanches... En attendant avec impatience qu'Origin révolutionne le genre, avec Ultima Online...

Éric Ernaux, bilan mitigé

De mon point de vue, l'année 96 n'a pas entièrement tenu ses belles promesses. J'ai été emballé par Duke Nukem 3D (en réseau) mais déçu par Quake. Conquis par Alerie Rouge, LE jeu de l'année, mais relativement déçu par Z. Quant à l'excellent Tomb Raider, il infirme selon moi une grosse tendance à venir : le jeu d'aventure/action en 3D temps réel. L'apparition de nouvelles cartes accélératrices plus performantes devraient d'ailleurs accompagner cette tendance. Reste Thierry, dont le retour a marqué la fin d'une douce quinzaine, un coup dur dont je me serais bien passé !



Thierry Falcoz, le retour du biffin

Pour moi l'année 1996 ne fut qu'à mot ludique. J'ai en effet passé les neuf premiers mois à tourner un remake de la 3. Compagne dans les bas de Moselle. Pour bonheur mon retour a coïncidé avec la sortie successive de Tomb Raider et Alerie Rouge, incontestablement deux des titres phares de l'année passée, et mon retour a très vite relativisé l'expérience acquise par Éric et Fred à Duke Nukem 3D. Pour 97, je compte comme tout le monde sur la carte 3D pour brider la surcharge matérielle, et sur la démocratisation du multijoueur pour bonifier les jeux de demain !

EDITEUR	REDACTEUR GEN4	PAGE
*****	*****	P 98
*****	*****	P 110
*****	*****	P 158
*****	*****	P 156
*****	*****	P 118
*****	*****	P 124
*****	*****	P 132
*****	*****	P 100
*****	*****	P 160
*****	*****	P 128
*****	*****	P 136
*****	*****	P 144
*****	*****	P 148
*****	*****	P 152
*****	*****	P 162
*****	*****	P 164
*****	*****	P 166
*****	*****	P 172
*****	*****	P 168
*****	*****	P 170
*****	*****	P 174
*****	*****	P 176

BOULANGER

Cette rubrique vous est présentée en partenariat avec les magasins Boulanger.

Une nouvelle notation est une mini-révolution, surtout lorsqu'il s'agit de passer d'un système de pourcentages à un système d'étoiles. Dorénavant, dès qu'un jeu a des étoiles, il est considéré comme « valable » par la rédaction. Par contre, s'il a une bombe, vous pouvez oublier le produit... Pour vous y retrouver, voici une équivalence approximative étoiles/pourcentages :

Bombe : Moins de 50 % À oublier
 ★ : De 50 à 69 % Faut voir...
 ★★ : De 70 à 79 % Pas mal
 ★★★ : De 80 à 84 % Bon
 ★★★★ : De 85 à 89 % Très bon
 ★★★★★ : De 90 à 94 % Excellent
 ★★★★★★ : Plus de 95 % Mythique

TOP JEUX DE RÔLE

N° 95	Diablo	Blizzard	*****
N° 92	Mendian 59	Studio 3DO	*****
N° 93	Daggerfall	Bethesda Soft	*****
N° 91	Albion	Blue Byte	*****
N° 83	Stonekeep	Interplay	*****

TOP SIMULATION

N° 90	AF-64 D Longbow	E. A./Jane's	*****
N° 87	Warbirds	I. Creations	*****
N° 82	EF 2000	Ocean	*****
N° 93	F-22	Novologic	*****
N° 93	Flight Simulator 6	Microsoft	****

TOP STRATÉGIE

N° 94	Alerte Rouge	Westwood	*****
N° 91	Z	Warner I. E.	*****
N° 88	Civilization 2	Microprose	*****
N° 85	Warhammer Battle	Minicaps	*****
N° 84	Warcraft 2	Blizzard	*****

TOP ACTION

N° 87	Duke Nukem 3D	US Gold	*****
N° 94	The Darkening	Origin	*****
N° 94	Archimedes	Blue Byte	*****
N° 91	Quake	GT Interactive	*****
N° 91	Toshinden	Fursoft	*****

TOP SPORT

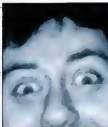
N° 95	Sensible World of...	Sensible Soft	*****
N° 95	NBA Live 97	E.A. Sports	*****
N° 91	Links LS	Access	*****
N° 90	Grand Prix 2	Microprose	*****
N° 82	Destruction Derby	Pygnosis	*****

TOP AVENTURE

N° 93	Spycraft	Activision	*****
N° 95	Discworld 2	Pygnosis	*****
N° 94	Le cauchemar de PPD	Canal +	*****
N° 93	Tomb Raider	Corn Design	*****
N° 93	Temelapse	Philips	*****

Frédéric Marié, surfer aérien

Al l'année 96... une grande année, comme l'année 95 d'ailleurs, et les précédentes, où j'ai encore dû dépenser tout plein de sous dans ma bécane pour rester dans la course aux Mhz et espérer pouvoir faire tourner correctement les derniers simulateurs du moment... Au niveau jeu, seul le Longbow de Jane's m'a vraiment intéressé : mon moniteur, ainsi que Menden 59 qui m'aura coûté beaucoup en téléphone et en heures de sommeil ! En fait 96, pour moi c'est surtout la vulgarisation du jeu online et en multijoueur en général. Ça c'est une révolution ludique !



Olivier Canou, l'administrateur

L'année 96 est pour moi celle de la continuité. Les ventes de produits PC poursuivent leur progression par rapport à celles des consoles (50, 50), une année charnière pour certains éditeurs qui risquent de difficilement passer l'hiver, la règle du 90, 10 (10% des produits réalisant 90% des ventes) étant en passe de faire de nouvelles victimes. Celle également de lois imbéciles comme celle obligeant les éditeurs à traduire tous leurs jeux ce qui risque de faire disparaître de nombreux produits spécifiques et peut-être aussi celle de réformes plus judicieuses comme celle visant à passer la TVA des jeux de 20 à 5,5%.

Cedric Casperini, le mal aimé

L'année 96 fut mouvementée. Mon arrivée à Gen 4 y fut pour beaucoup, avec la rencontre étonnante d'un gentil nain (Fred), d'un alcoolique pas si pavoré que ça (Éric), d'un teigneux (Thierry) et d'un chef tortionnaire (Olivier). Heureusement, Duke, Sprocraft, Alerte Rouge et surtout Discworld 2 (grand fan de Terry Pratchett oblige), m'ont permis de supporter les brimades de mes soi-disant amis qui se régalaient à me « rigoler » la face. 97 promet d'être encore plus dure mais j'espère pour que le sublime sourire qui séduit toutes les femmes... ne quitte pas mon visage.



Diablo

...et Satanás !

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : UBI SOFT/BLIZZARD.

GENRE : JEU DE RÔLE.

DATE DE SORTIE : DISPONIBLE.

PRIX : ENVIRON 350 F.

CONFIG. MIN. : PENTIUM 60,

8 Mo de RAM, LECTEUR CD 2x.

Après Warcraft 2, Blizzard nous surprend encore avec Diablo, un jeu de rôle médiéval fantastique débordant de monstres et de magie, un Dungeon Master en 3D isométrique en quelque sorte mais avec une réalisation époustouflante et une option multijoueur !





▲ Un ancien guerrier de Warcraft 2 désireux de casser à nouveau de l'orc. Sais-tu seulement ce qui l'attend, crétin !

Arthur, Arthuruuur ! Bon, il n'est pas là. Je prends l'épée, alors... c'est juste pour rendre ▼ service.



Ce cerbeau a vu ▲ Excalibur (le film de Boorman), sinon d'où lui viendrait l'idée d'égoutasser d'énucléer un carlière ?



◀ Enk terrassant le Demon Saint George et son Dragon peuvent aller se rhabiller, c'est moi la vedette !

PERSONNELLEMENT, je n'aime pas les monstres. Cyclopes, géants, zombies, démons, aliens... si on cherche un peu dans la mythologie, la littérature ou le cirque, aucun doute n'est possible, ces créatures hideuses ne sont pas comme nous. En plus, non contentes d'afficher la plaquette du temps des looks assez disgracieux, elles se permettent même d'être mues par de sales intentions, souvent meurtrières. Oooh, je sais bien que, dans les livres d'enfants, on tente aujourd'hui de réhabiliter la figure horrifique du monstre baveux. Ils sont toujours aussi laids, avec des crocs démesurés et des poils partout, mais ils font désormais preuve d'une

désarmante tendresse. Entre temps, leurs dents sont devenues blanches et leur fourrure a viré au rose sacré, bref, ils se sont assagis au point de devenir d'honorables amis. Je dis non ! Les monstres doivent hanter nos rêves cauchemars sinon ils ne peuvent en aucun cas prétendre au titre de monstres à plein temps. Bon, d'accord, admettons que ces hystérottes à base de monstres gentils (...oui, c'est un paradis) soient des hymnes à la tolérance, pourquoi pas après tout. Mais qu'on ne vienne pas me parler de la bonté naturelle ou de la sensibilité contrariée du zombie ! Quand vous voyez un mort vivant avancer lentement vers vous en semant derrière lui des morceaux de bidoche pu-

trifiés, vous n'êtes guère tenté de lui serrer la main. Si en plus il ajoute « manger, maisanger... » avec insistance, vous risquez même de fuir ou de lui balancer une praline dans la tronche au Magnam 44 (d'où jaillit un jus noirâtre des plus appétissants, tradition oblige) !

Sans foi (e) ni loi !

Vous ne comprenez pas vraiment où je veux en venir ? Bon d'accord, non, non plus... mais Bläzzard, si ! La preuve, vous chercheriez en vain la moindre créature sympathique dans Diablo. Toutes les monstruosités que vous rencontrerez ont pour unique désir de vous envoyer à la morgue à pièces détachées et, de ce point de

Bon là, je les amuse un peu avec un sort mais après... après... Non, laissez-moi deviner. Euh, je meurs ?





▲ #\$\$\$&! Je n'aurais jamais pensé qu'une bande de tap... de squelettes roses pourraient avoir ma peau

◀ Cet extrait de scène cinématique me fait penser au titre d'un jeu... ça y est, j'ai trouvé, c'est Alerte Rouge !



vie, vous leur rendez bien. J'apprécie assez cette philosophie, au moins les choses sont claires : je suis le gentil, ils sont les méchants, je les bute tous (et parfois, je meure aussi, un peu...). Pas de tergiversation, pas de cas de conscience, de l'action pure et dure... très dure, violente même. Du sang, du sang ! Non là, je m'emballer un peu. Après, certains journalistes amateurs d'idées simples vont encore nous faire un show sur la violence dans les jeux vidéo, un grand classique du reportage de fond (de poubelle) qu'on ressort régulièrement pour faire frémir dans les chaumières. Je vous la refais donc en version tout public, avec toute la distance scientifique nécessaire. Du A Rhésus positif, du A Rhésus positif ! Voilà qui est mieux. Plus acceptable en tout cas. Enfin bon, moi je veux bien donner dans l'euphémisme forcené, mais il faut quand même reconnaître que



▲ Les bêta-testeurs ont trouvé cette énigme un peu difficile... mais bon, il est vrai que Blizzard utilise des chimpanzés.

post-apocalyptique, un volet et une girouette qui grincent, un corbeau qui extrait goulument l'œil d'un cadavre pour se le torturer façon lychee, un bras sans propriétaire accroché à une chaîne... dans le genre lugubre, on atteint des sommets !

Au chapitre du sommaire

Et puis tout cela s'accroît. Coups d'épées qui font mal, hurlements d'effort et/ou de douleur, ombres menaçantes qui se profilent, démons qui jaillissent de l'écran toutes griffes dehors... les images se succèdent, violentes, comme dans une danse macabre. Et c'est beau. Car il existe une esthétique de la mise à mort, pensez seulement au nombre de ralentis dont Peckinpah et John Woo se sont faits une grande spécialité. Ne se dégage-t-il pas de ceux-ci comme une volonteé de faire de la mort violente une chorégraphie funèbre empruntée

Bon attendez, ▲ on était là avant vous, alors vous dégagiez ! C'est incroyable. Aujourd'hui, les monstres ne respectent rien !

Donjon aléatoire ?

Déjà utilisé dans Rogue (sur ST), la technique dite du « donjon aléatoire » n'est pas nouvelle. Le principe est simple : quand votre personnage entre pour la première fois dans un niveau de jeu, l'agencement des pièces, les objets magiques disponibles, l'emplacement des monstres et leur type sont définis de manière aléatoire, cette configuration restant ensuite immuable jusqu'au terme de la partie. Une certaine cohérence doit bien sûr être respectée durant le processus de création du donjon. D'un point de vue architectural, d'abord, puisqu'il n'est pas souhaitable qu'une porte s'ouvre sur un mur. Au regard de la progressivité du jeu, ensuite : il serait en effet assez inintéressant que vous trouviez des armes magiques ou des créatures extrêmement puissantes dès le premier niveau. Ainsi, avec cette technique de donjons aléatoires, chaque partie est distincte d'une autre... tout en n'étant pas fondamentalement différente.



▲ Ces bipèdes à corne peuvent charger. Improvisez-vous rapidement toréador sinon c'est l'empalement (et le pal, ça fait mal)



▲ Un magicien, deux squelettes, une possibilité (le mur de feu)

► d'une symboli... oui bon, d'accord, je me calme. Oubliez tout ça. Dans Diablo, la mort ressemble beaucoup plus à un grand coup d'épée dans la tronche suivi d'une dispersion corporelle généralisée. Quant à la dimension symbolique, allez plutôt voir du côté de chez Freud, il a tout ce qu'il faut en magasin. Ben oui, qu'attendiez-vous de Diablo ? Un jeu dans la lignée d'Ultima VIII truffé de quêtes principales et secondaires, d'investigations tous azimuts et de discussions passionnantes avec les autochtones ? Vous délirez. Je vous l'ai déjà dit, ce jeu ne fait pas dans la dentelle de soie



▲ La vache, après ce carnage, la femme de ménage va avoir du boulot, il y en a jusque sur les murs !



▲ Alors les gars, qu'est-ce qu'on attend pour prier ce tombeau ! Ben que les lecteurs détournent le regard, crétin !

et les brodequins en peau de mangouste, il s'avère même franchement expéditif. Votre but ? Descendre dans un énorme donjon, rentrer en contact avec les habitants, les éradiquer à l'arme tranchante ou concondante, ramasser les objets magiques (ou non) qui jonchent le sol, puis descendre à l'étage inférieur. Comme il y a 15 niveaux, j'apprécierai grandement que vous relisiez quatorze fois la précédente phrase, l'opération est certes fastidieuse mais vous aurez ainsi un aperçu du jeu dans sa globalité. Non j'exagère,

ajoutez quand même un monstre particulièrement coriace à la fin du dernier niveau. Voilà, c'est Diablo.

Manne power !

Cela fait un peu court au niveau des principes de jeu, hein ? Le problème, et j'ai honte de l'avouer devant des tas de gens, c'est que c'est bon. Ben oui, on a beau trouver brutal et répétitif de lasser du monstre à tour de bras, on continue dans la joie et la bonne humeur... et même pire, on y prend goût. Depuis Rogue, un ancien jeu sur Atari ST dans lequel vous dé-

Le zoom



Vous pourrez à tout moment zoomer sur votre personnage, cette option vous permettant surtout de mieux repérer certains petits objets tombés au sol. Prudence, cependant. Cette vue n'est à utiliser que quand vous êtes sûr d'avoir nettoyé la zone. Le champ visuel est en effet trop limité pour que vous puissiez échapper à une éventuelle attaque surprise.



▲ Oh, le magicien, c'est toi qui a fait ça ? Et ouais, les mecs, faut pas me faire c... sinon j'enflamme, j'embrase, je disperse !



placez un petit personnage stylisé à travers une foultitude de niveaux, et Dungeon Master, le légendaire jeu de rôle en vue subjective de FTL, nous avons ce qui nous fait courir dans les jeux de rôle micro : le pouvoir. Oui, parce que dans Diablo comme dans tous ces anciens jeux, le personnage que vous incarnez progresse. Au fur et à mesure des combats menés et des quêtes accomplies, ses caractéristiques augmentent (force, agilité, vitalité, etc.), il acquiert de nouvelles compétences (sorts magiques, essentiellement), récupère des objets de plus en plus puissants, bref, il augmente son potentiel de mutilation, dispersion, incinération, atomisation, évaporation et autres joyeusetés en «-ion». Le pouvoir quoi ! Aaaaah, qu'il est appréciable de pouvoir écraser l'ignoble créature qui, auparavant, vous travaillait au corps sans même que vous ayez le temps de réfléchir ! Oooh, qu'il est bon de résister sans problème à la volée de flèches que vous envoient une cohorte de squelettes alors que jadis, dans la même situation, vous auriez

Bon, tes sorts, ▲ tu me les fais à combien ? Quoi ! Tu as de la chance que je ne puisse pas te buter, escroc !



▲ Moi, les squelettes, je les explose au contact ! Le mur de feu ? Ah, euh, non, c'est purement décoratif.



Plus de
350
solutions
de jeux



Explosion d'un
schtroumpf géant
Avec Diablo, vos
rêves deviennent
enfin réalité !

Défilé de mode
militaire au village
Ici, une armure de
plaques rehaussée
d'une bonne dose
▼ de magie.



► immédiatement improvisé une reconstitution du martyr de Saint Sébastien ! £\$%&, qu'il est jouissif de pourfendre les gobelins qui vous entourent de toutes parts alors que, quelques heures de jeu plus tôt, ils vous auraient dépecé sur place !

Ça manque de femme

Alors, bien sûr, une grosse envie de puissance ne justifie pas toujours qu'on s'adonne frénétiquement à un jeu, il y a aussi la politique ou la musculation. Mais là, Diablo bénéficie d'une réalisation tellement exceptionnelle que le joueur est amené,



Dans chaque tombeau...
un squelette, un objet ou rien.
Bingo, une hache à deux mains.

◀ Un des moments les plus attendus
de Diablo : mon personnage meurt de
niveau Champagne !

qu'il soit ou non consentant, à jouer sans réticence et cela pendant des heures et des heures, amen ! Si vous entrez dans ce jeu, prévoyez d'ores et déjà quelques nuits blanches, vous n'en sortirez que victorieux... ou les pieds devant (une crise d'épilepsie est si vite arrivée) ! Tout dans ce jeu bénéficie en effet d'une parfaite réalisation, à commencer par ses magnifiques décors VGA en 3D isométrique empruntés de beauté médiévale... et menaçante. Car non seulement les dallages, piliers, voûtes, portes, murs et tombeaux moyenâgeux composant les lieux sont couverts de petits détails qui leur donnent un aspect vieilli, avec moult entailles, cavités et traces de sang, mais le faible halo de lumière qui vous entoure en rajoute encore dans le lu-

gubre en donnant à ce décor une tonalité angoissante, les environs d'ailleurs plongés dans une épaisse obscurité. Or qui dit « épaisse obscurité » suggère habilement la présence d'une flopée de monstres tapés dans l'ombre, avides d'en découdre (comme dirait Frankenstein). Et effectivement, ils sont là ! Squelettes, zombies, chauve-souris, gobelins, chiens mutants, minotaures, démons... tous semblent s'être donnés rendez-vous dans Diablo pour vous et rien que pour vous (trucider) ! Ils sortent de la pénombre, émergent des tombeaux, surgissent derrière les portes ou jaillissent du sol avec tous les jours le même mot d'ordre : les premiers arrivés seront les premiers servis ! Et oui, c'est qu'elles ont fait, ces petites bêtes !



▲ Et maintenant les petits hommes verts, on nage en pleine science-fiction !



▲ Regardez bien, ramassés de créatures visqueuses... mieux que les ronds de fumée !

Guerrier ou guerrier ?



Trois classes de personnages sont disponibles dans Diablo : le guerrier, le rogue et le magicien, chacun commençant avec des points de caractéristique inégalement répartis. Le guerrier est fort (dégâts infligés au combat) et résistant (nombre de points de vie), le rogue plutôt agile (chance de toucher l'ennemi et d'éviter un coup) et le magicien... euh, magicien (lancer de sorts). Par la suite, chaque montée de niveau donne au joueur la possibilité de répartir cinq points dans les caractéristiques de son choix, avec des effets variés selon la classe (un point additionnel en vitalité augmente sensiblement les points de vie d'un guerrier mais assez peu ceux d'un magicien). Du point de vue de l'efficacité de chacun, nous vous recommandons sans hésiter de prendre un guerrier en jeu solo. Le rogue et le magicien, intéressants en début de jeu, deviennent en effet rapidement limités. En tout cas dans la version que nous avons testé. Mais cela risque de changer. Vous pouvez cependant jouer un rogue ou un magicien en multijoueur, mais à une seule condition : il faut deux guerriers dans l'équipe !

Isolées ou en masse, groupées ou en ordre dispersé, elles marchent, volent, rampent dans votre direction pour vous trancher, lacérer, empaaler. Certains monstres restent en retrait pour vous larder de flèches, vous envoyer des sorts ou vous cracher de longs fillets de bave verdâtre (et acide) en pleine poire. D'autres vous chargent, vous projetant d'abord au loin pour ensuite vous travailler au corps à l'aide de leur unique mais longue corne (une fois empalé, votre personnage ne peut plus se déplacer). Comme le dirait Lelouch avant de se faire décapiter par une horde de cinéphilas : et l'amour dans tout ça ? L'amour ? Mais, dans Diablo, on s'en bat les truffes dans des proportions éternelles ! Si nous sommes là, au cœur de l'honneur, c'est pour admirer de superbes décors, des monstres aux looks torturés et surtout des animations époustouflantes. Car, dans le genre heroic fantasy, le réalisme des



Internet **Créez votre E-mail**

Trucs et astuces **Des codes pour plus de 1000 jeux**



Dites, les mecs, j'ai ouvert une porte magique pour retourner à la ville. Si on rentrait ? Vite !

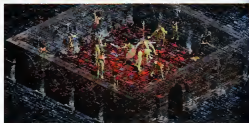


▲ Dites, vous venez souvent par ici ? Parce qu'il me semblait avoir déjà vu vos pieds quelque part.

► animations est saisissant ! Zombies avançant avec une rigidité toute cadavérique, chauve-souris voletant avec grâce, gobelins bondissant... tous se comportent de manière réaliste, y compris dans la mort. Les squelettes explosent en éclats, les zombies se disloquent, les minotaures s'effondrent après s'être agenouillés, le tout avec des bruitages spécifiques et - il faut le dire - franchement jubilatoires. Comme en plus, les cadavres d'ennemis ont le bon goût (?) de rester au sol, vous avez vraiment le sentiment de vivre des combats à l'ancienne, épiques à souhait, genre « héros au sommet d'un tas de macchabées ».

Petit clic, gros choc !

Quais, parce que vous n'êtes évidemment pas là pour servir de nourriture aux autochtones. Que ce soit en free-lance ou pour accomplir l'une des nombreuses quêtes qu'on vous propose, les modalités de progression dans le jeu sont toujours les mêmes : éliminer toute présence ennemie. Pour cela, vous disposez d'une interface entièrement gérée à la souris tout à la fois simple et efficace. Outre les déplacements, qui s'effectuent en cliquant directement sur un point de



▲ Dans l'antre du boucher. Pour moi, ce sera une entrecôte bien saignante !

l'écran, vous avez également à votre disposition quatre actions différentes : attaquer, engager la discussion, actionner et ramasser. Très confortable : il suffit de passer le curseur sur un élément actif pour que ce dernier s'entoure immédiatement d'un tracé de couleur. Rouge : ennemi à attaquer. Rose : individu avec qui discuter. Jaune : objet à activer (porte, tombeau, coffre). Bleu : objet à ramasser (armes, potion, armure, etc.). Un simple clic gauche sur l'élément et votre personnage effectuera alors l'action correspondante. Simple, non ? Pour lancer un sort, l'opération est légèrement plus complexe puisqu'en dehors des sorts d'attaque directe (boule de feu, missiles

magiques, etc.) il faut d'abord le sélectionner dans une liste, effectuer un clic gauche pour l'activer puis un clic droit pour le diriger sur la cible. Oui, je sais, c'est drôlement compliqué, mais comme le magicien est plutôt du genre cérébral, on peut presque parler de réalisme. Quant au guerrier et au rogue, ils se limiteront à un usage épileptique du clic gauche, que ce soit pour frapper à la hache (par exemple) ou envoyer des flèches.

Quat' tueurs s'accordent

Bon, alors, malgré cet aspect assez brutal du jeu, il serait concevable qu'une réflexion tactique puisse s'avérer nécessaire lors de certains combats. Ben oui, non. En dehors de

Blizzard, vous avez dit...



confièrent leur jeu à Blizzard, le regard fébrile et les mains moites. L'avis des concepteurs de Warcraft 2 n'a pas trahi : c'était bon. Quelques mois plus tard, ladite équipe rejoignait Blizzard sous l'appellation Blizzard North.

À l'origine, Diablo était développé par une sympathique équipe de programmeurs indépendants. Soucieux d'avoir un avis extérieur sur leur projet, ils



▲ L'entraide en mode multijoueur. « d'accord, je veux bien te donner l'épée +1 mais tu me passes ton armure +20 »

100% jeux



Internet

Créez votre E-mail

Dialoguez en direct

Restez en contact avec votre tribu

Les soluces

Plus de 350 solutions de jeux

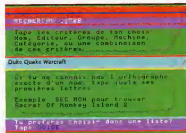
**Les Petites
Annonces**

Offres des affaires

**Les trucs
et astuces**

**Des astuces, des codes,
des cheat-modes pour
plus de 1000 jeux**

NOUVEAU



Coincé dans un jeu ?
Avec le moteur de recherche
du 3615 Gen4, trouvez la
réponse à votre problème en
quelques minutes.



L'avis d'Éric

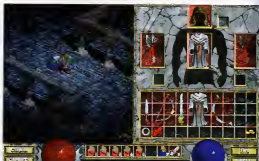


Diablo atteint un niveau de réalisation qui a peu de chance d'être égalé un jour : beauté graphique, effets de lumière ahurissants, animations réalistes, sonorités exceptionnelles... que reprocher à ce jeu ? D'être parfait ? Non. Ceci dit, n'attendez pas de Diablo qu'il vous noie sous les trouvailles scénaristiques, genre Ultima VIII, vous êtes ici en pleine tradition dite du « porte-monstre-trésor » dans laquelle l'action prime largement. Pourtant, commencez ce jeu et vous ne pourrez plus décrocher. Allez savoir pourquoi...



▲ Un conseil : jouez à Diablo dans une obscurité totale. Cela va vous raviver les yeux, mais question ambiance...

► questions z'essentiellles, du genre « dois-je remonter au village (le niveau de départ) pour me soigner ou continuer à pourfendre les méchants », « vais-je vendre ce livre trouvé dans les catacombes pour m'acheter une épée Mutilator modèle 2.47 bis, ou apprendre le sort qu'il contient ? » et « quand mon personnage montera de niveau, dois-je plutôt augmenter sa force ou sa vitalité ? », on ne peut pas dire que Diablo vous plongera dans les méandres d'une réflexion abyssale. Deux uniques « tactiques » répétitives : courir lorsque les ennemis sont en samboire et se retournant régulièrement pour tracter le plus rapide et, quand l'opération est possible, ti-



Ouais, je sais, le look ▲ de mon « armure » fera rigoler un zombie... mais elle est magique!

◀ Le chargement d'un niveau prend presque une minute. Regardez la barre rouge progresser ou réservez-vous du café



rer à l'arc ou lancer des sorts à travers les grilles d'une salle pour éliminer les créatures qu'elle contient (les monstres ne peuvent pas ouvrir les portes... et c'est tant mieux). C'est tout. Reste, bien sûr le mode multijoueur ! Car Diablo est jouable jusqu'à quatre, que ce soit en réseau ou via battle.net (un site Internet dédié). Autant vous le dire tout de suite, jouer à plusieurs n'augmente guère la faible dimension tactique de Diablo. Arthur hache tandis que Saint-John perce, bref, chacun combat dans son

coin. Par contre, il renforce encore l'aspect « course au pouvoir » du jeu en faisant de chacune de vos victoires le chapitre d'une aventure collective. Et oui, en multijoueur, vous avez désormais des témoins ! Et des victimes potentielles d'ailleurs, puisqu'il est possible de choisir soi-même, et à tout moment, entre le mode « coopératif » (attaque impossible d'un coéquipier) ou « conflictuel » (attaque possible). De quoi faire dorer le plaisir, non ? ■

Éric Ernaux



INTÉRÊT

GRAPHISME	17
SON	18
ANIMATION	18
DURÉE DE VIE	15

► CONFID. RECOMMANDÉE : Pentium 133, 16 Mo de Rom, lecteur CD-Rom 8X.

✓ Réalisation impeccable.

✓ Très accrocheur.

✓ Multijoueur extrême !

✓ Pas révolutionnaire.

✓ Quel scénario ?

✓ Un peu court en solo.

L'opinion de Thierry

Les adeptes de la saga Ultima ayant renié le huitième épisode pour le trop grande place accordée à l'action, risquant de tomber des nus en découvrant le « JDR » de Blizzard. Diablo est en effet un produit 100% action dont la partie jeu de rôles se résume à la collecte d'objets magiques et de points d'expérience. Même les quêtes sont en fait des contrats ! Malgré tout, il est impossible de décrocher après avoir esquissé le début d'une partie, tant l'option multijoueur est motivante et la réalisation du jeu exceptionnelle.

INTÉRÊT : ★★★★★

L'opinion d'Olivier

Consternation : la recette plice, monstre, trésor, fonctionne toujours aussi bien. Diablo est la preuve qu'un principe de jeu simple, voire simpliste, peut devenir génial lorsque sa réalisation est exemplaire. Nombreux objets magiques, différentes classes de personnages, sorts variés, tout y est, surtout l'ambiance. En ce qui concerne le jeu en réseau, la version testée comprenant trop de bugs pour une longue partie, un simple survol fut possible et pourtant quel bonheur. Un seul regret, pas plus de 15 niveaux sur une partie.

INTÉRÊT : ★★★★★

SID MEIER'S CIVILIZATION II



Certains jeux sont tellement captivants qu'ils vont au delà de la popularité et deviennent des Classiques. C'est le cas de Sid Meier's Civilization II.

Acclamé par les critiques dans le monde entier, se vendant mieux que l'original au bout de six mois seulement et lauréat du Prix Multi Media Européen pour le Meilleur Jeu de Stratégie de 1996, Civilization II est véritablement le plus grand jeu de stratégie qui ait jamais été inventé. De plus, les fans du jeu original disposent à présent de 20 scénarios tout nouveaux dans *Conflicts in Civilization*.

Le défi suprême vous attend...

PC Loisirs mai 1996 5/5

"Le plus grand jeu de tous les temps est de retour...et il est encore meilleur."

Joystick mai 1996 90%

"Oui, Civilization II est excellent."

CD Rom Magazine juin 1996 5/5

"Un plaisir exceptionnel."

PC Fun juin 1996 19/20

"Certainement le plus intelligent de tous les jeux."

Gen 4 mai 1996 5/5

Mon PC Juillet 1996

"Civilization II" reste et demeure plus que jamais le grand et unique jeu de stratégie sur PC CD."

PC Magazine juin 1996

"Superbe et indispensable, même aux possesseurs de la première version."



© 1996 Microprose Corporation. Tous droits réservés.

John Slattery, président
Microprose, Inc. 703 53 85 75

à contacter à l'adresse Américaine d'Europe, Tél. 01 47 33 85 75

10722 St. Louis au Missouri, États-Unis

Europe Américaine Europe, Microprose Europe

MICROPROSE

The Edge - One Long Drive - 5000 - US 9100
World Wide Web: <http://www.microprose.com>

Discworld II : The

La mort vous va si bien

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : PSYNOGOSIS.

GENRE : JEU D'AVENTURE.

DATE DE SORTIE : DISPONIBLE.

PRIX : ENVIRON 350 F.

CONTENU : 466 DX4-66.

SVGA, CD 2x.

À mi-chemin entre un roman de J.J. Rousseau et un fer à repasser, Discworld 2 de Psynogosis va vous transporter dans un univers complètement loufoque, celui de Terry Pratchett, où le seul risque est de hurler de rire à n'en plus pouvoir respirer...



missing presumed





▲ Attention, au moindre faux-pas, l'infâme méchant et son vil sbire ne vous rateront pas



◀ Un jeu très gore où les souris vont en prendre pour leur grade.



▲ J'ai perdu mes skis, le remonte-pente est en panne. Vraiment les sports d'hiver ne sont plus ce qu'ils étaient !



La Mort ► en pleine déconfiture. Rassurez-vous, le cheval n'a rien.

DES ÉTOILES, rien que des étoiles qui parsèment les ténébres comme si le Créateur avait mis son pare-brise en miettes et ne s'était pas donné la peine de ramasser les débris. Le monde qui déboule paresseusement n'est autre que le disque-monde. Plat, circulaire, il franchit l'espace sur le dos de quatre éléphants eux-mêmes

jochés sur la carapace de la Grande A'Tuin, seule tortue de quinze mille kilomètres de long. Imaginez la soupe qu'elle ferait... Les eaux du disque-monde se déversent inlassablement des rebords, entraînant avec eux poissons et mammifères marins de tout genre, parfois même du genre à deux pattes et qui parle. Autour de cette platitude terrestre, un soleil et une lune tourment continuellement, obligeant parfois un éléphant à lever une patte. Dans ce monde loufoque où la magie est reine, se trouve la grande Ankh-Morpork, citée aux milles parfums. Et, étrangement, tous ces parfums se rapprochent fortement de l'odeur d'un chameau crevé en

plein soleil et que l'on a abandonné depuis une semaine. Comment pourrait-il en être autrement dans une ville habitée par trois millions de personnes qui brillent par son absence d'égouts ? À tel point que l'eau du fleuve est considérée par ses riverains comme la plus pure du monde puisque tant de reines la distillent...

Héros 100 % bouffon

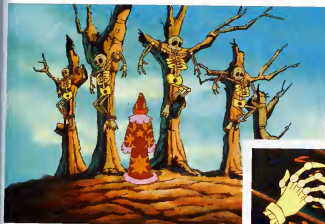
C'est dans cette atmosphère digne du petit chaperon rouge que l'on trouve l'université invisible, lieu d'étude pour tous les hommes désirant devenir mage. C'est dans cet établissement que l'on trouve l'être le plus insignifiant du disque-monde : Rincevent. Rincevent, c'est un peu comme une dinde aux marrons dans une nappes phréatique ou un mammoth dans une salle à manger : il n'a rien à faire ici. Et c'est lui, l'anti-héros dans toute sa splendeur, que vous allez devoir diriger dans tout le disque-monde. Autant vous dire que ce n'est pas gagné. Car Rincevent, pseudo-mage



▲ Rincevent, ce n'est pas le moment de piquer le lapin de la jeune fille, il y a la Mort à retrouver !



▲ Boum. La guilde des bouffons n'asque d'être un peu transformée.



▲ Heum... je cherche un certain J.C. -vous ne l'auriez pas vu par hasard ?

qui au bout d'un vingtième d'années d'études n'a toujours pas passé le premier niveau de magie, est une sorte d'aimant à emmèlements. Si un jour les extraterrestres d'*Independance Day* décidaient d'atterrir sur ce monde, aucun doute qu'ils le ferraient dans sa chambre. L'aventure commence dans cette bonne vieille ville d'Ankh Morpork. D'un côté, Rincevent marche péniblement dans la rue avec son ami l'orang-outan, bibliothécaire de son état, et ils se soutiennent mutuel-

lement. Il faut dire que l'alcool morporkien laisse généralement de tristes séquelles à qui en ingurgite. De l'autre côté, la Mort se prépare à faire son travail quotidien, à savoir récupérer les âmes des trépassés. Et c'est à ce moment que Rincevent et son acolyte trouvent une bombe posée sur une calèche. L'introduction, hilarante, est un remake très réussi de l'Arme Fatale 3 et son dénouement n'est pas différent : la bombe explose et emporte avec elle la Mort qui

passait par là. C'est à ce moment que les choses deviennent compliquées. Les morts ne trépassent plus et se mettent à hanter les rues. Et ça, ce n'est pas très bon pour le tourisme. Déjà qu'avant, la ville était réputée à risque, si en plus des zombies se baladent une bache plantée dans la tête, ça ne va pas arranger les affaires. Bref, il y a comme un problème : la Mort ne fait plus son boulot. Il va donc falloir recourir au bon vieux rituel d'Ash Kent, rituel qui est censé ▶



Notre vie s'écoule en même temps que le sable de ces sabliers, et la Mort s'apprête à faire son office ▼



▲ Pape ? C'est toi ? Ben qu'est-ce que tu fais dans cet état ?



▲ Voici Rincevent, le plus grand blagueur de l'histoire de la littérature d'héroïc-fantasy et maintenant du PC.



▲ Rincevent.
« - Je crois que j'ai
fait une bêtise... »
L'orang-outan :
« - Ooook ! »

Hem, excuse-moi ►
l'homme invisible, je
cherche les livres de
Pratchett pour savoir
comment je fini...



► appeler la Mort, encore faudrait-il
que celui-ci daigne venir. Et oui, ce-
lui-ci car la Mort est masculin. Que
voulez-vous, c'est comme ça. Mais,
comme disait Rincevent, elles nous
tentent déjà pendant toute notre exis-
tence avec leurs bosses un peu par-
tout, il ne manquerait plus que ce soit
une femme qui nous envoie dans
l'au-delà. Toujours est-il que pour ef-
fectuer ce rituel, il faut trouver des in-



▲ S'il y a un cheval dans votre verre, un conseil, ne rouspétez pas
devant le barman...

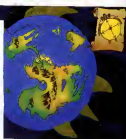
pour réussir la mission n'est pas nou-
velle. Mais ici, elle est tournée de fa-
çon complètement délirante. Ainsi,
vous ne pourrez pas trouver les bons
objets sans en avoir trouvé d'autres
avant, qui n'ont d'ailleurs souvent au-
cun rapport (qui penserait à troquer
un bout de bois contre un pétécen em-
paillé ou un flamant rose ?).

Delirium Tremens

Autant vous dire qu'il va falloir vous
remuer sacrement les méninges. Car
l'aventure est complètement farfelue
et seuls ceux qui arriveront à s'im-
merger totalement dans l'univers lou-

foque de Terry Pratchett pourront es-
pérer aller au bout de leurs quêtes.
C'est ainsi que vous rencontrerez des
personnages vraiment bizarres et
désespérément caricaturaux, de la re-
belle proche d'Arlette Laguiller jus-
qu'au Troll barman en passant par le
Don Juan de bas étage au main homo-
sexuel, toute une ribambelle de fêlés
du caboulot vous attendent le long de
vos trépidantes aventures. Mais si le
premier acte, qui consiste à retrouver
la Mort, est assez classique bien
que hilarant, les suivants tombent dans
un gros délire absolument sublime.
Imaginez que vous allez devoir tou-

Voici la ►
disque-monde.



▲ Rincevent en train de faire une
grosse bourde, comme d'habitude

Difintel-Micro

Jeux vidéo, multimédia, japanimation, cartes à collectionner et à jouer

Acheter, revendre, collectionner, tester...

70 magasins en France pour vous satisfaire

Pour fêter l'année 1997, DIFINTEL-MICRO se déchaîne :

Des milliers d'offres exceptionnelles.

Des coupes-vent à gagner, renseigne toi dans les boutiques participant à l'opération !

ALERTE ROUGE
WARRIOR MAGONIA 3
DRAGON LORE 2
FLIGHT SIMULATOR 4
FIRE
SPYCRAFT
CAUCHEMARD THE PPD
MAX
TUNNEL B1
FI MANAGER
LORD OF THE REALM 2
LEGEND GUT LARRY T
RFA 97
WARRIORCRAFT DELUXE
DARK NEMESIS
HEROES OF MIGHT
AND MAGIC 2
ARCHMEDIAN DYNASTY
STREET RAGER
MONOPOLY

RISK
POWER F1
IZNOGOOD
RAMA
SCREAMER 2
MECHWARRIOR 2
TOMB RAIDER
GENE WAHS



DES CD CULTURELS
DES CD MUSICAUX A PARTIR DE 99 FRS

Nouveaux magasins :
Tarbes, Ville d'Orly,
Caen, Le Neubourg.

MAGIC
L'Association



Cartes MAGIC, Alliance, Mirage, Collector Tour, Chronicle, Ere Glaciaire, etc...
DRAGON NET Starters, Boosters, Collector, K7 initiation.
Cartes MARVEL, UPPER DECK, FLEER etc...
Mangas, OAV, Japanimation

ALORS CONVAINCU !!!

tu ne sais pas si tu as un DIFINTEL-MICRO à côté de chez toi, appelle nous !!!

POUR FÊTER L'ANNÉE 1997 ,
Difintel Micro te propose d'ache-
ter aujourd'hui et de rembourser
dans 3 mois * Renseigne toi !**

***A partir de 1000 Frs et sous réserve d'acceptation par**
Cetelem, TEG annuel variant en fonction du montant du crédit

Difintel-Micro c'est aussi une carte club, qui vous permet de tester les jeux avant de les acheter, qui au bout de 12 achats par an vous offre 10% de la valeur globale de tous ces achats ** et qui vous permet de revendre vos jeux 10% de plus par rapport à l'argus!

(**Frais consoles, paiement en bon d'achat) Certaines offres peuvent varier selon les magasins



Aix en Provence (13) / 04-72-21-11-46
Alais (30) / 04-66-52-44-66
Angers (49) / 02-41-25-34-27
Annecy (74) / 04-50-52-86-02
Annemasse (74) / 04-50-87-23-14
Annomy (07) / 04-75-32-42-53
Athis Mors (91) / 01-60-48-34-36
Avignon (84) / 04-90-85-70-25
Beauvais (60) / 03-44-48-53-60
Belley (01) / 04-79-81-00-34
Bercy 2 CCG (94) / 01-43-78-69-30
Biarritz (64) / 05-59-24-39-07
Bordeaux (33) / 05-56-79-05-52
Bourges (18) / 02-48-24-10-34
Bourg en Bresse (01) / 04-74-23-13-54
Bourgoin (38) / 04-74-43-29-53
Chambéry (73) / 04-79-62-27-22
Champigny (94) / 01-48-81-10-16
Chartres (28) / 02-37-36-44-22
Chelles (77) / 01-64-21-55-44
Dax (40) / 05-58-56-29-03
Draguignan (83) / 04-94-68-92-55
Evreux (27) / 02-32-62-54-09
Ferney Voltaire (01) / 04-50-40-43-43
Forbach (57) / 03-87-88-67-16
Gap (05) / 04-92-52-72-74
Huguenvin (67) / 03-88-63-88-36
Istres (13) / 04-42-55-31-95
Le Grèsot (71) / 03-85-55-08-02
Livry gorgis (93) / 01-43-51-03-54
Lons le Saunier (39) / 03-84-24-41-59
Lyon (69) / 04-78-37-15-70
Macon (71) / 03-85-39-09-52
Maison alfort (94) / 01-48-93-35-14
Mandelieu (06) / 04-93-93-54-33
Metz (57) / 03-67-74-65-70
Montigny le Bretonneux (78) / 01-39-44-06-7
Nancy (54) / 03-83-30-45-67
Nantes (Orvault) / 02-40-59-53-00
Neully (92) / 01-47-45-17-97
Nice (06) / 04-93-92-99-88
Nîmes (30) / 04-66-36-26-77
Nogent (94) / 01-48-75-76-32
Nogent le Rotrou (28) / 02-37-52-44-44
Noisy le Roi (78) / 01-69-25-99-66
Paris 3 (75) / 01-42-77-91-32
Paris 17 (75) / 01-47-64-15-96
Perpignan (24) / 05-53-53-55-54
Pernignion (66) / 04-68-35-54-98
Pontault Combault (77) / 01-60-29-53-76
Pontoise (95) / 01-30-75-17-61
Rennes / 02-99-78-26-96
Ris Orange (91) / 01-69-25-99-66
St Eienne (42) / 04-77-47-14-16
St Germain les Corbail (91) / 01-60-75-93-0
St Gratien (95) / 01-34-17-11-33
St Raphael (83) / 04-94-82-29-00
St Maurice (94) / 01-48-86-55-32
Sorelles (95) / 01-39-92-47-16
Tarbes (65) / 05-62-83-38-48
Thionville (57) / 03-82-53-80-81
Vannes (56) / 02-97-47-40-76
Verdun (55) / 03-29-86-14-11
Villégis (94) / 01-46-78-43-76
Villermoble (93) / 01-48-55-21-69

L'avis de Cedric



Grand fan de Terry Pratchett, j'attendais cette suite avec impatience. Mais toujours, la peur de ne trouver qu'un clone fade du grand homme était présente. Cette peur s'est montrée non justifiée. *Discworld 2* est une petite merveille qui reprend parfaitement l'esprit de Pratchett. L'humour y est délectant, les personnages sont pour la plupart tirés de ses œuvres ou sinon pourraient y figurer et toute l'aventure est tournée autour d'un esprit bouffon et déjanté. Les graphismes sont somptueux, les voix superbes, bref du grand art.

Ce vieux sage voit
des lapins partout et
se pose la question
existentielle :
« Pourquoi ? »



► ner un clip vidéo avec en premier rôle la Mort lui-même, afin de conquérir le Holy Wood, lieu mythique du cinéma Ankh Morporkien.

Le retour de Roger Carel !

Bref, ce sont 100 heures d'humour qui vous attendent sur deux CD, 100 heures de délires garantis, 100 heures d'un plaisir immense. Côté technique, les voix des personnages sont superbes. De gros efforts ont été faits. C'est Roger Carel qui double Rincevent et ce mariage est vraiment réussi. Quant aux autres, leurs voix sont parfaites et correspondent idéalement aux caricatures qu'elles servent. Par



Rincevent rend visite à la Mort. Dis, si tu trouves un sablier au nom de Cade Gasperin, tu peux me le ramener.



► La reine des elfes. Superbe. Normal qu'elle ait autant d'hommes à ses pieds.

rapport au premier du nom, *Discworld 2* a cette fois bénéficié de superbes graphismes en SVGA. Vous pouvez vous en rendre compte sur les captures, les décors sont splendides et vous entraîneront dans des lieux et des situations mythiques. Cependant, et à mon grand regret, il faut avouer que *Discworld 2* n'est pas exempt de tout reproche. Les animations sont parfois un peu douteuses et les accès CD un peu longs. Mais à part ces deux insignifiants petits inconvénients, pas un reproche ne pointe à l'horizon. D'aucuns vous diront que

le jeu est difficile. Ce n'est pas vrai. Une fois plongé dans l'atmosphère loufoque, chaque action, chaque geste vous paraîtra tout à fait évident. Mais là où *Psychosis* a fait très fort, c'est dans l'humour, qui colle parfaitement à celui de maître, la cité Terry Pratchett. On croit les uns de ses ouvrages. Les clips d'animation ne manquent pas, ainsi que les références à notre société, qu'il soit de consommation ou itinérante. Et quand c'est aussi bon, il n'y a pas de se priver. ■

Cedric Gasperin



► Voici le premier nain homosexuel de l'histoire de l'hero-fantasy. Une copine de Fred ?

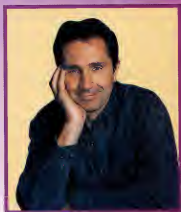
INTERET

GRAPHISME	18	✓ Déjanté.
SON	18	✓ Original.
ANIMATION	13	✓ Durée de vie.
DURÉE DE VIE	15	

► CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 90, SVGA, carte son, lecteur CD-Rom quadruple vitesse

*Voilà comment devenir Internaute
en toute simplicité.*

Easy Pack US ROBOTICS
Voyagez dans Internet sans
vous casser la tête



GRATUIT : LE CD-ROM de CD TRAINING
"FORMATION MULTIMEDIA A INTERNET"

Découvrez Internet avec Thierry Lhermitte



SPORTSTER VOICE

33.600 et 28.800 Fax/modem
Avec Fonctions Minitel Libre
et Personal Voice Mail™

- Transférez vos fichiers à la vitesse de 33.600 bps.
- Emettez et recevez des télécopies (textes graphiques)
- Interrogez le Minitel et capturez ou imprimez des pages pour les consulter hors connexion
- Connectez-vous à des serveurs internationaux, tels que Internet, CompuServe ou AOL
- Téléchargez la dernière mise à jour de votre logiciel ou jeu préféré à partir des BBS
- Ecoutez et enregistrez des messages vocaux

Banque
MAGNETIQUE

2023, av. Gustave Eiffel
Paris Goussainville
Tél : 39 33 98 00
Fax : 34 38 98 08

US Robotics



DISTRIBUÉ PAR :

**BOULANGER - CARREFOUR - CONFORAMA - FNAC -
HYPERMEDIA - ROND POINT - SURCOUF - TOY'S'R'US
- VIRGIN - VOBIS, et chez votre revendeur habituel.**

TEST

M.A.X.

...et les ferrailleurs

Format : PC CD-ROM.

Éditeur : INTERPLAY.

Genre : STRATÉGIE.

Date de sortie : DISPONIBLE.

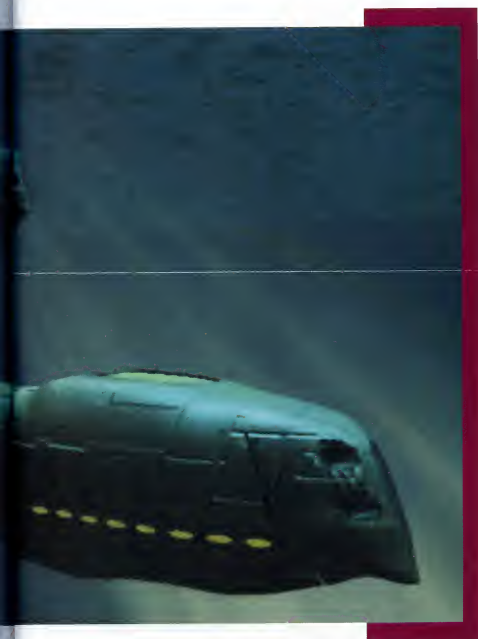
Prix : ENVIRON 350 F.

C. NTIS, MIN. : 486 DX2-66.

8 Mo, CD 2x.



*Qu'un wargame par tours
soit encore capable
de motiver notre
enthousiasme, et cela après
Warcraft 2 et Alerte
Rouge... voilà qui
surprend ! Et pourtant,
vous avez devant vous le
plus stratégique du genre.
En plus, question I.A.,
vous allez souffrir !*





▲ Et hop, on nous rejoue la scène, désormais célèbre, des colons dans l'espaceaaaaa !



Les ombres sous les avions, très zoulies, vous permettent en plus de savoir lorsque deux d'entre eux se superposent.



▲ Par un clic droit sur une unité, vous aurez toutes ses caractéristiques.

Une base toute neuve ! C'est ignoble, les ennemis ne respectent rien. ▼



QUEL ÉDITEUR peut aujourd'hui sortir un wargame par tours sans frémir d'appréhension devant les énormes produits que sont devenus en très peu de temps Warcraft 2 et Alerte Rouge ? Qui ? SSI, à qui nous devons à peu près tous les wargames par tours ? Ben non, Interplay ! Voilà un éditeur qui n'hésite pas à s'engager dans une entreprise passablement risquée ! Ouais, parce que le manque de rythme inhérent aux wargames classiques, ceux que nous pratiquions jadis avec cartes et plons, ne semble pas enthousiasmer le public au-delà du raisonnable. De ce point de vue, ce n'est pas un hasard si Battle Isle (Blue Byte) ou Panzer General (SSI) n'ont touché qu'un public d'amateurs éclairés, du moins en France : interface assez lourde, pas ou peu de pression du temps, graphismes souvent pauvres, nombreux paramètres à prendre en compte... à l'inverse de Warcraft 2 ou Alerte Rouge, les wargames par tours sont loin de plonger le joueur dans une stimulante tension nerveuse, certains les trouvent même « limite chiants ». Devant cette légère critique, les fous fureux du genre invoquent invariablement la profondeur tactique des « par tours » que ne posséderaient pas les « temps réel ». Ils font preuve d'une mauvaise foi

ahurissante. Car si les premiers offrent effectivement une gestion beaucoup plus fine de chaque unité (prise en compte de son orientation et de la nature du terrain qu'elle occupe, comptabilisation de son expérience du combat, etc.) avec un nombre élevé d'actions possibles pour chacune d'elles, les seconds proposent souvent aux joueurs une intéressante gestion de ressources doublée d'un large choix d'infrastructures et d'unités à produire, une possibilité que ne proposait jusqu'à présent aucun wargame classique.

Fondations

Qui... jusqu'à présent. Car, et c'est l'un des apports essentiels de ce jeu, M.A.X. vous permet de produire vous-même vos bâtiments de pro-

duction et vos troupes tout en conservant les points forts du wargame tactique (nombre d'actions disponibles pour chaque unité). Mais ne brûlons pas cruellement les étapes et commençons par le scénario car, contrairement aux wargames historiques qui peuvent se dispenser d'un lapsus sur l'origine d'un conflit, Mechanized Assault and eXploration se situe dans un avenir lointain et, de ce fait, les concepteurs se devaient de nous fournir une explication. Bref, il nous fallait une bonne raison pour envoyer des milliers d'individus au casse-pipe et c'est une longue séquence cinématique qui se charge de nous la donner. Alors voilà. La Terre a été complètement ravagée à la suite d'une utilisation massive d'aérosols et autres produits polluants : le climat devient invivable, les dinosaures s'éteignent et les maréens disparaissent... un vrai désastre écologique ! Pour sauver ce qui reste de l'humanité, des cobayes entières de terriens s'exilent dans l'espace à bord d'immenses vaisseaux, en quête de nouvelles planètes à coloniser. Problème : il n'y en aura pas pour tout le monde. L'instance terrestre qui a organisé cet exil salvateur divise donc l'humanité en huit clans. Ils devront se battre entre eux pour obtenir le contrôle de chaque nouvelle planète reconstruite. Votre rôle, en tant que commandeur d'un des clans,



▲ Certaines véhicules me permettent de construire des infrastructures lourdes. ci l'interface (un peu lourde, aussi).



existe dans un premier temps à vous faire lobotomiser façon ouvre-boîtes puis transférer le cerveau dans un cyborg en ferraille, les exigences physiologiques de votre enveloppe charnelle constituant un obstacle à l'accomplissement de vos objectifs (ne pas dormir, ne pas manger, ne pas...). Puis, ce monstrueux sacrifice effectué (dans l'affaire, vous perdrez quand même le seul corps que vous avez), vous aurez l'immense bonheur de partir en mission. Là, vous comprendrez rapidement pourquoi on a jugé préférable de ne vous laisser que votre cerveau, vous n'aurez besoin que de lui... et beaucoup !

Troupes et infrastructures

Pour commencer, prévoyez quelques heures de pratique assidue pour comprendre le fonctionnement des différentes infrastructures disponibles. Non que l'interface soit particulièrement lourde mais parce que l'interdépendance fonctionnelle des bâtiments introduit une certaine pesanteur dans leur mise en place. En effet, le processus de développement qui vous permettra de produire des troupes ne consiste pas seulement à placer ça et là diverses infrastructures. Vous devez d'abord envoyer un véhicule de sondage du sol pour repérer les ressources souterraines (minerai, pétrole et or), installer en

Le jeu dans le jeu ▲
Fais toi-même ton puzzle en connectant les infrastructures !

Séquence cinématique d'introduction : mise en boîte d'un cerveau humain après « full lobotomie deluxe ». ▼



DUKE NUKEM PLUTONIUM

LE COMPLÉMENT INDISPENSABLE



DU NOUVEAU POUR DUKE

(ARMES, ENNEMIS,
BOSS, DÉCORS, ...)

FAITES DURER LE PLAISIR



CD-ROM PC



GT INTERACTIVE
SOFTWARE

* Nécessite la version complète du jeu

Duke Nukem 3D © 1996 3D Realms. All Rights Reserved. Published and Distributed by GT Interactive Software Corp. GT Interactive Software Europe Ltd. The Old Grammar School, 205 Maykine Road, London W8 5LT. <http://www.gtinteractive.com>



▲ Avant chaque mission, un superbe écran fixe. Les temps d'accès CD-Rom sont parfois assez longs.

► soite un centre d'extraction sur les gisements (avec construction préalable d'une plate-forme s'ils se trouvent en mer), puis ériger un générateur et des silos de stockage à proximité. Vous pourrez alors, enfin, construire une usine d'armement.

Surtout, rester calme

Facile ? Boo, d'accord, admettons que tout cela ressemble un peu à Alerte Rouge. Mais si j'ajoute que toutes les infrastructures doivent être accolées ou interconnectées entre elles par des pipe-lines, y compris les tourelles de défense, d'où une mise en place assez lente (comptez une trentaine de tours de jeu pour installer une base digne de ce nom) ; qu'une grande spécialisation des infrastructures entraîne une multiplication des types de bâtiments (une usine de véhicules légers et une de véhicules lourds, par exemple), avec pour conséquence une confusion visuelle que renforcent encore des graphismes faiblement différenciés ; et que chaque opération de création/production vous sort du jeu pour vous placer aux commandes d'une interface de gestion spécifique... vous comprendrez que la prise en main de M.A.X. ne soit pas particulièrement intuitive et qu'on soit très loin d'Alerte Rouge (et même de Battle Isle) au niveau rapidité et tension nerveuse.



▲ Sondage des sols. D'après les pastilles, ma mine extrait du minéral et/ou du pétrole (des priorités d'extraction sont à définir).

Remarque, il vaut mieux garder la tête froide car le soft ce vous fera pas de cadeau ! Prenez soin d'effectuer les 15 missions d'entraînement (apprentissage du jeu) puis quelques-uns des 24 scénarios proposés avant de vous lancer dans la campagne (9 missions), car quel que soit le niveau de jeu sélectionné (cinq niveaux, de Novice à Dieu), vous allez souffrir ! La première surprise vient d'une résolution des combats très réaliste donc extrêmement expéditive. Un chasseur lance un missile sur un autre avion de chasse : boum, 'a pu ! Une DCA repère un Awac : boum, 'A PU ! Un canon tire sur une unité d'exploration : BOUM, 'A PU ! Du coup, on prend peur et on avance ses unités avec circonspection, on prend soin d'effectuer un repérage très pointu des forces en présence.

Ici, pas de recettes de développement, d'attaque ou de défense (comme dans Warcraft 2 ou Alerte Rouge), une ap-

proche stratégique différente est nécessaire pour chaque mission. Une constante cependant : la prudence ! À la moindre manœuvre hasardeuse, vous découvrirez à vos dépens que l'I.A. du soft est particulièrement puissante. Surtout pas de prise de risque inutile ! Avant toute opération aérienne, repérez et désactivez les DCA à l'aide d'unités commando. Prenez toujours soin de protéger vos avions d'attaque au sol par une escouade de chasseurs. Rechargez régulièrement vos unités en munitions et réparez-les au besoin. Autant de conseils qui ne vous dispenseront pas d'élaborer des stratégies adaptées aux conditions spécifiques de chaque mission. De ce point de vue, il faut reconnaître que M.A.X. est sans doute le wargame par tous les plus stratégiques jamais fait sur PC... tout en étant particulièrement difficile, la moindre erreur s'avérant souvent fatale (sauvegardes fréquentes conseillées). Heureusement pour vous, les concepteurs ont doté le jeu d'une option multijoueur très complète vous permettant de jouer face à un humain, forcément plus faible que le soft : réseau, modem, link et jeu à deux sur même ordinateur, tout est possible !

Belle réalisation, en plus

Dans ce cas, vous pourrez choisir votre clan (chacun d'eux possède un savoir-faire spécifique qui intervient sur la valeur de certaines unités, aviation, exploration, défense, etc.), un champ de bataille parmi 24, les ressources attribuées à chacun en début de jeu, le nombre de tours de jeu et la durée allouée à chaque joueur durant son tour, les conditions de victoire... il est même possible d'effectuer les déplacements d'unités en simultané, avec alors un système de



▲ La sélection multiple, minime en nombre, se limite cependant aux attaques et déplacements.

La fonction zoom, très bien conçue, vous permettra de voir le champ de bataille à la distance de votre choix (Naoon ? Si !).



▲ Après avoir construit une raffinerie d'or, vous pourrez augmenter les caractéristiques de vos unités militaires.

L'opinion d'Olivier

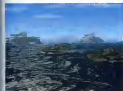
Comme Éric, je ne m'attendais pas du tout à être pris par un jeu qui veut mêler pression et sensations à un système de tour. Il faut bien reconnaître que l'ambiance sonore n'y est pas pour rien. Ce qui est tout à fait remarquable dans ce jeu est bien l'intelligence artificielle, ce qui n'a rien d'étonnant quand on sait que son papa n'est autre que le monsieur qui avait programmé Siege sur ST. Mes seuls reproches : un peu lent quand beaucoup d'unités sont présentes et peu de missions en campagne.

INTÉRÊT : ★★★★★

L'avis d'Éric



M.A.X. donne dans le « cérébral bétonné ». Avec sa remarquable intelligence artificielle et son principe d'annihilation opérative en cas d'échange de tirs, il vous contraint en effet à la plus extrême prudence. Chacune de vos unités doit être protégée, chaque avancée ne peut se faire qu'après levée des défenses ennemies, chaque infrastructure doit être gérée de manière optimale. Bref, si vous aimez les échecs, vous allez adorer ce jeu. Si par contre vous préférez les war-games rythmés avec prise de risque, n'y pensez même pas.



« Les sous-marins ça dépote ! Dans quelques secondes, il ne restera plus rien de ces patrouilleurs. »

à la vue automatique. En plus, ne croyez pas que les potentialités de M.A.X. s'accompagnent d'une consternante pauvreté graphique et d'un environnement sonore pitoyable. Les graphismes en SVGA sont très honorables, les bruitages corrects et la musique menaçante à souhait. Bref, une excellente surprise qui s'adresse plutôt aux amateurs de réflexion pure et dure. ■

Éric Ernaux

Pour obtenir les différentes actions possibles pour une unité donnée, cliquez directement dessus. ▼



INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	16

- ✓ Richesse stratégique.
- ✓ Bonne I.A.
- ✓ Multijoueur.

★ CONFIÉ, RECOMMANDÉ :
Perkins 90, 16 Mo de Ram, lecteur
CD-Rom quadruple vitesse.

- ✓ Des loupes.
- ✓ Des ralentissements.

AFTERSHOCK

LE COMPLÉMENT INDISPENSABLE POUR
QUAKE



Cette première suite de Quake vous offre :
plus de 100 niveaux passionnants à explorer,
un mode multi-joueurs facilité via internet
et un fantastique éditeur de niveaux.

head
games
PUBLISHING

CD-ROM PC

GT

GT INTERACTIVE
SOFTWARE

* Nécessite la version complète du jeu

Aftershock® Head Games Publishing. All Rights Reserved. Distributed by GT Interactive Software Corp.
GT Interactive Software (Europe) Ltd The Old Science School, 270a Mythenquai, Post, CH-8002 Zurich, Switzerland. <http://www.gtinteractive.com>

Skynet

Net et sans bavure

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : BETHESDA SOFTWORKS/UBI SOFT.

GENRE : DOOM-LIKE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 250 F.

CONFIG. MIN. : 486 DX2-66 AVEC 8 Mo, CD 2x.

Numéro 4 de la déclinaison Terminator par Bethesda, Skynet ajoute à la série ce qui lui manquait le plus : le mode multijoueur, et permet à huit joueurs de s'affronter en réseau/modem ou via Internet sous une forme humaine ou celle d'un Terminator.

LES JOUEURS en possession de Terminator The Future Shock seront aussi surpris en essayant la démo de Skynet que je l'ai été en jetant un œil à celle de Future Shock après avoir joué à Skynet. Testée dans le numéro de février 1996 par notre ami Luc (dit Ze ultime Killer), alors que je prenais des bains de boue déguisé en buisson, cette troisième incursion de Bethesda (après Terminator Rampage et Terminator 2029) dans l'univers créé par James Cameron est visuellement identique à son successeur. Les bonus, les armes, les textures, « tout pareil » ! À un mo-



▲ Tiens ! Un humain rencontré au hasard des dédales d'un complexe Cyberdine. Alors, ami ou pas ?

ment je me suis même demandé si un petit malin n'avait pas subtilisé mon CD pour me refourgaer en douce Future Shock ! J'ai dû travailler Luc au corps, justement de passage à la rédaction, avant de m'apercevoir que le fente incombait à Bethesda... La confusion risque d'ailleurs de s'accroître avec la sortie de Skynet, cette suite permettant d'upgrader Future Shock en améliorant sa jouabilité et en lui donnant accès au mode SVGA ainsi qu'à toutes les nouvelles armes. Ce qui est en soit une excellente initiative de la part de Bethesda. L'intérêt de Skynet tient essentiellement à

son option multijoueur, permettant à huit joueurs de s'affronter en réseau (avec un seul CD pour trois) et d'incarner l'un des 13 personnages proposés. Parmi eux on dénombre trois soldats, autant de mercenaires, un Terminator avec des sboubs et six nans dont une Terminatrice. Le fait de choisir l'un ou l'autre de ces personnages n'influe en rien sur la suite des événements, puisqu'ils possèdent tous les mêmes caractéristiques. Leur présence ne sert en fait qu'à différencier les joueurs.

Réseau de Terminators

Il y a bien sûr l'exception qui confirme la règle, ou plutôt les deux exceptions que constitue le couple de Terminators. Ces derniers possèdent en effet la particularité de tout voir en rouge et surtout de toujours savoir où se trouvent leurs adversaires ! On s'étonne d'ailleurs qu'un pareil montage n'est pas été contrebalancé par un quelconque malus. Il aurait été très facile par exemple de leur interdire l'accès aux véhicules. Ce déséquilibre oblige donc les joueurs de même niveau à s'entendre sur le choix des personnages, mais il peut également

Des scènes intermédiaires vous informent de la progression du scénario, ici le transport d'un missile ▼ format meousse.





▲ Certains niveaux se déroulent entièrement à bord d'une Jeep équipée d'une mitrailleuse laser et d'un lance-missiles.



▲ Ces globes n'ont qu'une idée en tête, commettre un suicide collectif en explosant à votre contact.

Les armes utilisées par vos adversaires sont aisément identifiables contrairement à la majorité des doom-like.



▲ Stripper aux lances missiles à tête chercheuse ! Le rêve de toute une vie... Je confirme : les jeux vidéo rendent méchants.

servir à handicaper les meilleurs joueurs. Dix niveaux en tout sont accessibles en multijoueur et servent de terrains d'affrontement pour l'unique option autorisée par Skynet : le Deathmatch. La dernière production Bethesda ne propose en effet aucune mission en mode coopératif et il est même impossible de faire apparaître les ennemis contrôlés par l'ordinateur sur la carte. Le Deathmatch étant incontestablement l'option multijoueur la plus prosaïque, vous ne devriez cependant pas avoir trop de mal pour rétorquer des candidats à une petite entasse de groupe. D'autant que Skynet est jouable via Kali sur le Net ou qu'Ubi Soft, est au moment où j'écris ces lignes (vendredi 6 décembre - 11h42), en train de lui négocier un accès par Stadium, le rendez-vous parisien des mords du multijoueur. À plusieurs, Skynet se différencie d'un Duke ou d'un Quake en proposant un jeu plus ouvert et plus tactique avec la possibilité d'afficher des véhicules (la Jeep ou l'aéronef) et le décor à des fins de dis-

simulation. Les dix Maps proposées, en dehors de Sewer, Terminator Outpost et Technoir (une boîte techno), sont toutes extérieures et proposent des combats en « Open Space » permettant de tirer partie des possibilités offertes par le moteur graphique 3D, le Xengine.

Traversée de l'an tactique

Ce moteur offre au joueur la possibilité de tirer dans toutes les directions avec une grande précision, grâce à l'utilisation de la souris. Vous pouvez ainsi monter sur le toit d'un immeuble ou grimper sur la carcasse d'un avion pour sniper en toute liberté. Si les décors avaient été plus interactifs ce jeu aurait acquis une dimension tactique unique, mais malheureusement les concepteurs se sont contentés du strict minimum en la matière. Il est ainsi possible d'ouvrir

des portes, de faire exploser des voitures, des caisses, des pompes à essence, et même de tourner des vannes pour inonder les tunnels du niveau Sewer, mais ça s'arrête là. On est bien loin de Duke et de ses tremblements de terre, ses faisceaux laser, ses caméras de surveillance, son cinéma, son kamoké et surtout de la multitude d'éléments de décor qu'il était possible de transformer en puzzles. Pour les habitués des jeux Apogee et ID, il est bien sûr possible d'ignorer la tactique afin d'opter pour des méthodes plus expéditives et ainsi d'écraser vos adversaires à l'aide de la Jeep ou de les traquer en survolant les rues à bord de l'aéronef (le HK Fighter). Pour conclure sur l'aspect multijoueur de Skynet, on regrettera l'absence d'un mode Automatique qui complique encore une maniabilité déjà mise à mal par la profusion de

Rien n'est plus amusant que de voir ses adversaires détalier en survolant la ville en HK.

Qui est qui ?

O.K., là j'ai triché, les deux captures sont en VGA alors que Skynet propose un mode SVGA. Mais à part la haute résolution et quelques brouillures comme le mode multijoueur, des niveaux différents (encore heureux), etc., Skynet est identique à son prédécesseur.



L'avis de Thierry



Les plus durs reprocheront à Skynet de n'être qu'un gros patch multijoueur associé à une compilation de niveaux qu'une architecture ouverte à la ID Software aurait permise, et ils n'ont pas tort. Mais cette suite apporte suffisamment par son mode multijoueur et les missions du jeu solo restent assez motivantes pour justifier votre attention. L'utilisation de véhicules, le nombre d'armes, l'ambiance, tout pousse le joueur à continuer. Et puis si vous avez un doute, la meilleure solution consiste à jeter un œil sur la démo.

► touches à utiliser. Il faut en effet utiliser les touches Q et W pour avancer et reculer, SHIFT et X pour se déplacer sur les côtés, S et C pour sauter et se baisser, tout en conservant un doigt crispé sur la touche ALT pour pouvoir courir... Ce qui nous laisse en tout quatre doigts de libre pour 6 touches, sachant que l'une de vos deux mains (à moins que la nature ne vous ai gâté) est déjà monopolisée par la souris.

Mano Solo en concert

Si en solo et avec un peu de pratique la maniabilité ne pose aucun problème, il en est tout autrement en multijoueur où la vitesse de déplacement est bien entendue essentielle. Puisqu'on parle de maniabilité, autant épaissir le sujet en précisant qu'il est possible d'influer sur la vitesse de déplacement de la souris et de reconfi-

Le contrôle de l'aéronef s'opère uniquement à l'aide de la souris et de la touche d'accélération.



INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	13
SON	16
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	15

► CONFIG. RECOMMANDÉE : 486DX2-66 en VGA, Pentium 120 avec carte PCI et 16 Mo de Ram en SVGA.

- ✓ Option multijoueur.
- ✓ Mode Super VGA.
- ✓ Upgrade Future Shock.
- ✓ Interface pesante.
- ✓ Peu de nouveautés.
- ✓ Pas de mode coopératif.



▲ Heu... Sarah Connor ? Non ? Sa petite sœur alors ? Hem... Vous habitez chez vos parents ?

gurer les touches du clavier, il est d'ailleurs à noter que nous avons rencontré quelques problèmes lors de nos tentatives de reconfiguration, et ce uniquement sur certaines bécasses. Des conflits prohibaient l'utilisation de certaines touches et il était par exemple impossible d'attribuer la touche CTRL à une autre fonction que le tir, même si l'on utilisait de toute manière le bouton gauche de la souris à cet effet... Espérons que Bethesda ait remédié à ce problème sur la version finale, ou alors vous risquez fort de devoir vous faire à la configuration par défaut. Heureusement Skynet propose un mode Tutorial très pratique, prenant la forme d'un niveau d'entraînement à travers lequel une voix off vous guide touche par touche. Cette option est une véritable cure de désintoxication pour les Duke Addicts dont les doigts se tétanisent à l'approche d'un clavier. En solo, Skynet est également très intéressant, quoiqu'identique sur la forme à Terminator Future Shock, en proposant de véritables missions. Ces missions sont précédées de briefings,

vidéo cette fois-ci, et s'insèrent dans un scénario global où il est question d'un missile gigantesque susceptible (il me semble) de détruire toute trace de vie humaine ou animale dans un très large périmètre (rien de bien méchant). La difficulté du jeu est relativement élevée et vous devez compter vos munitions à moins de mettre à jour toutes les caches à bombes, et elles sont nombreuses. Il est en effet possible de rentrer dans les bâtiments et les véhicules pour s'apercevoir qu'un grand soin a été apporté à l'ambiance post apocalyptique du jeu, même si la qualité globale des décors est à des années lumières d'un Quake. Villes en ruines, carcasses de voitures dans tous les coins de rue, bus renversés, intérieurs des structures civiles entièrement ravagés, dîners aux marrons carbonisés, façades de bâtiments détruites, etc., le tout mis en valeur par les effets de lumière gérés en temps réel et le mode SVGA accessible aux Pentium 120. Il est d'ailleurs fort regrettable que le jeu ne propose aucune résolution intermédiaire entre le 640x480 et le 320x200. Et pour terminer, une petite précision pour les malheureux ayant acquis un casque virtual, Skynet supporte le Virtual VO et le VFXI de Forte. ■

Thierry Faleu



▲ Comme dans Duke, les intérieurs sont très réalistes, mais ils sont également nettement moins interactifs...

Le contre-avis de Fred

Skynet ressemble quand même comme un petit frère à son prédécesseur, Future Shock, et on était en droit d'attendre des améliorations un peu plus spectaculaires au niveau graphique. Avec ça, les programmeurs auraient dû se pencher un peu plus longtemps sur l'ergonomie ! Malgré tout, la variété des armes et des véhicules rehausse largement le niveau. Le réalisme de l'environnement et le scénario aident aussi à se plonger dans l'ambiance apocalyptique de Skynet, lui donnant une dimension supérieure par rapport à un « bête » Duke.

INTÉRÊT : ★★★★★

Destruction Derby 2

Pot catalytique now !

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : PSYGNOSIS.

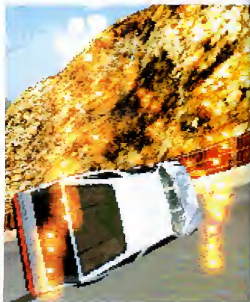
GENRE : COURSE AUTOMOBILE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MIN. : P90, 8 Mo (Dos)/16 Mo (Win95), CD 2x.

Vous allez enfin pouvoir exorciser les heures passées à ronger votre frein dans des embouteillages. Si une voiture vous bloque le passage, rentrez-lui dedans ! Si un petit malin vous fait une queue de poisson, écrasez-le contre le bas-côté !

JE REGRETTE maintenant l'enthousiasme de ma preview sur Destruction Derby 2, mais qui aurait pu penser que Reflections allait se planter sur le niveau de difficulté de leur produit et omettre de prendre en compte un paramètre essentiel : une course de voitures est beaucoup plus intéressante lorsqu'il est possible de rattraper ses adversaires... Et oui, moi qui me gaussais des difficultés rencontrées par Éric lors du test de Screamer 2 et l'affublais pour l'occasion des pires surnoms (sous bar... molle, etc.) tandis qu'il s'évertuait à ne pas se faire prendre un deuxième tour, je me retrouve confronté au même problème. La vie est cruelle. Dire que je me faisais un plaisir de tester ce produit et me voilà réduit à faire la critique d'un soft que j'avais moi-même encensé en preview (l'inconscient). Je résume la situation : vous êtes premier sur la ligne de départ avec 19 véhicules derrière vous, moteurs ronflants et vi-



▲ Si votre voiture prête le flanc au bitume, elle manifeste son mécontentement par des gerbes d'étincelles !

tesse engagées. Les feux passent au vert, la cohue débute, vous entendez les pare-chocs s'entrechoquer tandis qu'en tête vous vous apprêtez crânement à négocier votre premier virage et paf ! L'erreur. Un coup de frein trop brutal et votre véhicule se dépose légèrement sur le côté jusqu'à effleurer le mur de protection. C'est là que tout bascule. Cinq véhicules en profitent pour vous doubler à Mach 2, un sixième vous emboutit l'arrière-

train et le septième vous emplatonne joyeusement. Lorsque enfin votre véhicule sera à nouveau dans l'axe de la piste après s'être momentanément réincarné en toupique, vous vous retrouverez vingtième, et à partir de là vous n'avez pas la plus petite chance de rattraper autre chose que des carcasses fumantes. Avouez que c'est frustrant, et surtout parfaitement illégitime. Si vous ne commettez aucune erreur, vous parcourez le circuit en



▲ Vous devrez choisir entre vitesse et tenue de route lors de la sélection d'un des trois véhicules proposés.



▲ Le trio de tête est facilement reconnaissable aux chiffres 1, 2 et 3 s'affichant au dessus de leurs véhicules.

de bout en bout, sans qu'aucun de vos adversaires ne parvienne à vous doubler. Si en revanche, l'un d'eux parvient à vous doubler en profitant d'un court moment de déconcentration de votre part, il est quasiment impossible de le rattraper.

L'ennemi est humain

Les circuits les plus dangereux sont en fait les plus faciles. L'ordinateur étant un véritable kamikaze, les véhicules de vos adversaires s'amoncellent très rapidement sur les bords de la piste dans les positions les plus inaisissables et vous remontez tout doucement au classement jusqu'à terminer dans les six premiers en ayant fait toute la course en dernière posi-

tion ! Le jeu se résume donc très vite à d'incessants allers-retours par le menu principal pour recommencer le même circuit jusqu'à ne plus commettre la moindre faute. Autant vous dire qu'il faut avoir envie de rentabiliser ses 350 balles et de découvrir les circuits supplémentaires, accessibles uniquement si vous terminez premier de votre division. Au départ vous n'avez en effet accès qu'à quatre circuits et une arène, alors que le jeu comporte au total sept circuits et quatre arènes. Le seul moyen de les obtenir rapidement sans trop se prendre le chou est de jouer les points et non pas le classement. Car Destruction Derby 2 est plus proche de Daytona USA que de Screamer 2, ici

La version Matrox Mystique

Une version Mystique (nous parlons ici de la carte graphique) de Destruction Derby 2 est fournie gratuitement avec la carte accélératrice 3D de Matrox. Celle-ci bénéficie de graphismes haute résolution en 65000 couleurs et d'une animation fluide (25 images par seconde) sur Pentium 133. On regrettera simplement la présence des mêmes bugs d'affichage graphique que la version classique et une certaine pixellisation due au fait que la carte ne gère pas le « Bi-linear Filtering ». À noter également quelques ralentissements sur les derniers circuits.



▲ Lorsque l'un des six points de la petite voiture en bas de l'écran vire au blanc, vous n'avez plus droit à l'erreur.

tous les coups sont permis, et de préférence les plus dommageables pour les carrosseries des véhicules concurrents. La grande innovation étant bien sûr les crashes gérés en temps réel, vous assurant de ne jamais vous répondre sur la piste en petits morceaux éparés deux fois de suite de la même façon ! Le mode Total Destruction est d'ailleurs dédié à ces exercices de style décadents où chaque véhicule est une victime potentielle. Les 20 pi-

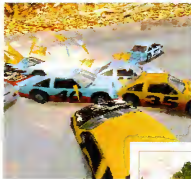
La séquence d'intro mélange passages en images de synthèse et extraits du jeu. ▼



▲ Voici la Red Pike Arena, l'arène ornée d'une butte de terre en son centre.



On peut compter sur Cedric pour provoquer ce genre de réaction en chaîne.



► Ici se retrouvent enfermés dans une arène et placés en cercle pour une mise à mort, spectacle où le supplicié (c'est vous) n'a aucun moyen de s'en sortir, mais doit faire bonne figure en retardant le plus possible l'hallali (un peu comme les adversaires de Tyson jusqu'à ce qu'il rencontre au lit Field... arf, arf, arf).

Gladiateurs

Il est d'ailleurs fort regrettable qu'une seule (deux, grand maximum) des quatre arènes exploite les apports de Destruction Derby 2, comme la gestion du relief. Cette arène répond au nom explicite de Death Bowl et possède la particularité d'être dotée d'une fosse, au fond de laquelle 19 véhicules se jettent en tentant de vous emporter avec eux ! L'autre arène relativement originale présente un monticule de terre en son centre, dont il est possible de se servir comme d'un tremplin pour tenter d'échapper quelques précieux instants au chaos régnant au sol ! Mais le top du top reste le mode multijoueur bien sûr, qui dans ce produit acquiert une di-



▲ L'état de plus en plus délabré de votre véhicule vous informe visuellement sur l'imminence du Game Over

◀ Les nuages de poussière soulevés par les voitures sortant de la piste sont souvent l'occasion de lâcher du gravillon.

mension épique, le but n'étant pas de terminer la course devant ses adversaires, mais d'empêcher ses adversaires de terminer la course. Si vous avez aimé Death Rally, Destruction Derby 2 est un peu son demi-frère 3D. D'autant que le jeu Pygnosis propose presque autant de statistiques et les pilotes, comme ceux du titre Apogee, possèdent tous un visage (du moins si vous prenez la peine de consulter la doc) et quelques-uns, des caractéristiques propres. Prenez par exemple la voiture numéro 37, elle est pilotée par le « Learner Driver », un jeune pilote irlandais de 19 ans dont l'expérience des quatre roues se limite au skateboard et qui endosse à lui seul la responsabilité de 90 % des carambolages lors des premiers tours (il ne tient de toute façon jamais plus de quelques tours ?). Il est également possible de consulter les classements

des pilotes par league, de visualiser les résultats de la course venant de s'achever et même de vous la repasser en mode Replay tout en surveillant tendrement la cuisson de votre dinde aux maroires.

Heavy Metal

Il est d'ailleurs regrettable de ne pas pouvoir passer cette course au ralenti et surtout de la voir sous des angles de vue différents à l'aide de caméras disséminées le long du circuit, comme il était initialement prévu que ce soit le cas et comme va jusqu'à le préciser le manuel (peut-être est-ce notre version ?). Vous devrez en effet vous contenter de la vue extérieure, celle où vous pouvez blâmer en constatant de visu les dégâts matériels subis par votre malheureuse compagne à quatre roues et imiter le cri de la roue lorsqu'elle se détache

Liberty City est une course de nuit aux couleurs atroces. Incontestablement le plus laid des sept circuits proposés.



Place à la concurrence

Les principaux concurrents de Destruction Derby 2 sont Nascar Racing 2 et le vieux Fatal Racing. Ce dernier ne peut lutter en terme de réalisation, DD2 bénéficiant de décors plus fouillés ou d'effets graphiques impressionnants, mais sur la piste l'ancien se défend encore pas mal en proposant beaucoup plus de sauts. Nascar Racing 2, quant à lui, est plutôt une simulation et non un jeu d'arcade comme DD2.





▲ Certains circuits comme le SGA Motorplex possèdent un tracé en huit promettant des rencontres explosives !

Voici le seul moment où j'étais en tête de la course, exactement 8 secondes après, j'étais vingtième.



de son essieu («freedom1»). Il faut avouer que côté bruitages, Destruction Derby 2 version PC frise le ridicule, donnant au joueur l'impression d'aspirer les feuilles mortes de nos criveaux... Ce défaut est d'autant plus incompréhensible que la version pour la console PlayStation bénéficie de bruitages tout à fait honorables et dignes des souffrances endurées par les véhicules en course. Alors que s'est-il passé ? Un consoleux refoulé dissimulé parmi l'équipe de Reflections a-t-il saboté la version PC ? Ces bruitages ridicu-

les sont d'autant plus audibles que les musiques hard rock, elles, sont excellentes et collent parfaitement à l'esprit du jeu. Cette suite, sans être une réussite totale, reste donc malgré tout nettement supérieure au premier Destruction Derby, en proposant une maniabilité bien réglée, des courses relativement fun, des crashes et des effets graphiques impressionnants, des décors 3D de qualité et en relief, bien qu'un peu ternes et enlaidis par une foison de petits bugs graphiques, un mode multijoueur pouvant réunir jusqu'à dix adversaires, etc. ■

Thierry Falcoz

L'avis de Thierry



Sans être une véritable réussite, Destruction Derby 2 est une suite satisfaisante dont les innovations lui assurent l'enthousiasme des joueurs de la première heure. L'erreur de Reflections fut de sacrifier la jouabilité à une difficulté aussi excessive que non progressive, qui loin d'offrir aux joueurs confirmés un challenge à leur niveau, les privent du plaisir d'affronter les pilotes adverses pare-chocs contre pare-chocs, ceux-ci disparaissant à l'horizon à la moindre de vos faiblesses pour ne plus jamais se manifester !



Les sauts sont réellement spectaculaires, sauf lorsque Cedric est au volant... Comme c'est le cas ici.

L'opinion de Cedric

Je roule, je dérape, je n'arrive pas à contrôler la voiturette, je fous dans la tranche des autres, voilà à quoi peut se résumer Destruction Derby 2. Ce genre de jeu ne m'a jamais transcendé. Mais c'est vrai que DD2 est beau, et que le lot du Falcoz à grands coups de capot est vraiment séduisant. Seul problème, il faut ensuite découper le carlingue pour l'en faire sortir. Toujours est-il que ceux qui ont craqué sur le premier volet seront ravis par le second et que les autres doivent quand même y jeter un ch'li coup d'œil.

INTÉRÊT : ★★★★★



▲ Et qui n'est pas dans l'axe de la course, c'est ce bras cassé de Cedric !



INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	16

- ✓ Mode multijoueur.
- ✓ Crashes en temps réel.
- ✓ Musiques.
- ✓ Difficulté mal réglée.
- ✓ Bruitages.
- ✓ SVGA réservé aux PC.

■ CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 120, 16 Mo de RAm, carte PCI (en VGA), Pentium66 en SVGA.

Realms of the Haunting

Les doutes du paradis

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : GREMLIN/FUNSOFT.

GENRE : AVENTURE/ACTION.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MINI. : 486 DX66 ou P75, 8 Mo, CD 2x.

Gremlin semble de plus en plus inventif pour exploiter son moteur 3D. Après des jeux de sports et une première incursion dans le monde de l'aventure avec Normality, voici un nouveau titre mêlant habilement aventure, action et ambiance surnaturelle.

Le cimetière et sa Le cimetière et sa crypte semblent bien lugubres, avec un orage qui se déchaine, gros décalés
▼ à la clef.

NE JAMAIS se fier à une première impression ! Telle doit être la règle première de tout chroniqueur, une fois de plus confirmée avec *Realms of the Haunting*. Comme le veut la tradition en cette période, mieux vaut faire le point en dégustant une bonne dinde aux marrons avant de s'emballer. En effet, à partir d'un scénario *a priori* déjà vu et revu mille et une fois, les concepteurs du produit ont su se démarquer des précédents produits du



▲ Avouez tout de même que cette mystérieuse porte ressemble comme deux gouttes d'eau à l'entrée du paradis ?

genre (*The Legacy*, *The 7th Guest*, *Claudestiny*, etc.) par une histoire riche et originale, qui dévoilera petit à petit toute sa complexité. Fils d'un pasteur érudit en sciences occultes, habitant un bien mystérieuse propriété, vous apprenez sa disparition soudaine, alors que des cauchemars vous assaillent déjà depuis plusieurs nuits. Jusqu'ici, c'est classique. Votre seule piste vient de mystérieux fragments de talismans, seuls legs de votre défunt père, que vous a apporté un étrange personnage, prêtre inconnu au bataillon. On reste toujours dans les sentiers battus, d'accord. Votre soir d'aventure doublé du désir de connaître la vérité à propos de votre père vous font sauter dans le premier taxi en direction de la demeure familiale. Là, très rapidement, vous allez trouver de nombreux indices impliquant votre paternel dans une histoire diabolique, votre seul but devenant rapidement de sauver l'âme

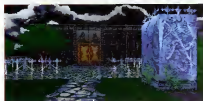


▲ Voici un de vos ennemis. Ni très beau, ni très aimable le grand cornu !

de ce dernier et surtout votre peur. Au programme : Lucifer, l'ange déchiré, une mystérieuse confrérie et pas mal de mauvaises rencontres. Vous êtes accroché, ça y est ?

Aux frontières de l'irréel

Vous commencerez bien sûr par l'exploration de l'immense bâtisse familiale, de ses environs et de ses caves, mais très vite, la découverte de portes interdimensionnelles vous plonge dans des endroits étranges et dangereux qui feront vaciller votre santé mentale. Et ce n'est qu'un début. Votre personnage va évoluer dans des endroits de plus en plus extrêmes.





▲ Dès la première salle, l'ambiance vous pèsera : mobilier médiéval et tableaux qui vous aillent des yeux...

Le labyrinthe est rempli de pièges grossiers et de passages secrets. ►



Enfin, sans parler de vos rencontres avec des créatures démoniaques, de simples squelettes et morts vivants, des diables ou autres créatures maléfiques. La maison, déjà passablement étrange de par son mobilier, sa chapelle, son cimetière et certaines salles résolument dédiées aux arcanes magiques, n'est rien comparée au reste des lieux. Que cela soit un tombeau égyptien, un réseau de chemins suspendus dans les cieux ou de mystérieux temples, vous allez en prendre plein les mirettes. Les graphistes ont réussi à faire preuve d'imagination sans pour autant tomber dans l'excentricité, avec des choix de couleurs et des textures parfois vraiment géniales, notamment les fresques et divers ornements qui vous surprendront tout au long de vos explorations. Malheureusement, leur qualité est assez inégale, tout comme leur complexité, peut-être à cause de la taille du jeu, phénoménale.

Intélie de vous voiler la face : pour vos défaire des nombreux ennemis qui vous agressent, la finesse qui vous assurait jusqu'ici l'admiration de vos amis ne suffira plus. Pour s'en sortir, vous emploierez des moyens beaucoup plus conventionnels, avec en particulier le recours à la violence la plus absolue, que cela soit avec vos poings, des armes blanches, ou

encore des armes à feu, du simple revolver jusqu'au fusil de chasse, pour lesquels vous devrez surtout bien gérer vos munitions. Heureusement, vous en trouverez au fil de votre exploration, ainsi que d'autres objets tout aussi utiles, mais il faudra pour cela ne pas manquer la moindre salle secrète.

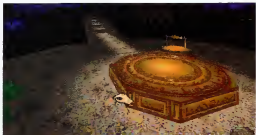
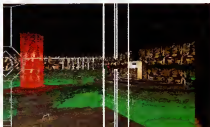
Point and kill

En outre, certains passages demanderont un peu de réflexion, voire même des réflexes. Vous aurez droit en effet à divers mécanismes pour ouvrir des passages, sans parler de zones piégées, avec des trappes, des dalles mobiles... Je regrette seulement que les combats soient si ba-

siques, car pour chaque arme, il n'y a qu'un type d'attaque possible et il n'existe quasiment aucune stratégie à élaborer pour tuer les ennemis.

Si l'aventure en elle-même est angoissante et parfois violente, vous n'aurez rien de vraiment choquant à l'écran, enfin presque. L'aventure est assez longue, mais pas trop difficile. Par contre, un des points forts du jeu vient curieusement d'un de ses points faibles : la non utilisation du mode 640x480 en plein écran. Du coup, vous avez le choix entre le 320x400 ou le 320x200 en 256 couleurs, ce qui assure bien évidemment une excellente fluidité et rapidité de l'animation en 3D, même sur les machines moins puissantes de type 486. Vous ►

La carte en surimpression vous permettra de ne pas vous perdre, notamment dans le labyrinthe et les caves. ▼



◀ Un peu partout, vous trouverez divers pentacles et piédestaux pour vous téléporter d'une zone à une autre.

L'avis de Didier

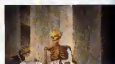
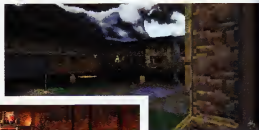


Qu'il est rafraîchissant de voir cette technologie 3D, désormais de tous les combats, bien utilisée pour une aventure passionnante, stressante, au scénario fouillé et plein de rythme. Les énigmes sont à la fois discrètes, variées et efficaces, les scènes cinématiques s'intègrent parfaitement à l'aventure, les possibilités d'interaction avec l'environnement sont importantes. Bref, on se retrouve devant un grand produit, qui pêche juste un peu au niveau des graphismes inégaux et par des combats globalement inintéressants.

Des pentagrammes, ►
pentacles et autres
symboles
cabalistiques
croiseront
régulièrement
votre route.



► pourrez en outre faire varier le degré de détails ou encore la taille de la fenêtre de jeu, histoire d'assurer à chacun le meilleur confort de jeu possible. L'interface est elle aussi des plus classiques, et si vous êtes habitués aux Quake, Duke Nukem 3D et autres clones doomiens, vous ne serez pas trop dépayés, avec les mêmes déplacements et attaques au clavier. Mais ne vous attendez pas à la même jouabilité et diversité de combats que pour ces titres. Ici, l'action est vraiment très limitée et même si vous pouvez utiliser de nombreuses armes différentes, cette partie du jeu ne tient absolument pas la comparaison. La principale différence se situe au niveau du curseur que vous pouvez déplacer à l'écran et qui change de forme selon l'action que vous pouvez effectuer. Les deux boutons de la



Les précédentes victimes vous ►
rappelleront sans cesse ce qui
vous attend à la moindre incartade

souris peuvent alors vous servir pour examiner quelque chose ou l'utiliser, ce qui selon les cas équivaudra à prendre un objet, bouger une manette, ouvrir une porte, utiliser l'objet en main. La gestion de votre inventaire et donc de l'utilisation des objets est la deuxième différence majeure, totalement issue des jeux d'aventures. En prenant par exemple les allu-

mettes dans une des mains, vous pourrez alors allumer des chandelles, ce qui peut par exemple ouvrir un passage secret. Bref, un produit très complet, passionnant, qui malgré quelques erreurs dans sa réalisation offre une excellente approche au monde du jeu d'aventure par le biais de la 3D et donc de l'action. ■

Didier Latil

Atmospear

La transition entre certains endroits sera assurée par des séquences vidéo originales, qui plongent encore un peu plus le joueur dans l'atmosphère inquiétante de cette aventure. On remarquera dans ces dernières de nombreux clins d'œil au cinéma, avec des reprises de scènes tirées des Aventuriers de l'Arche Perdue, avec le symbole mystique gravé sur la paume de la main du héros, ou la ressemblance étrange du prêtre de l'Intro avec Robert De Niro dans *Angel Heart*. Malheureusement pour nous, la qualité technique vidéo ne suit pas vraiment !



GRAPHISME	14
SON	18
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	17

► CONFIG. RECOMMANDÉE :
Pentium 90, 16 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom quadruple
vitesse, SVGA

✓ Mélange de genres.

✓ Variété et taille.

✓ Ambiance.

✓ Les monstres.

Les combats

Jetfighter III

La paix à Mach 2

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : MISSION STUDIOS.

GENRE : SIMULATEUR.

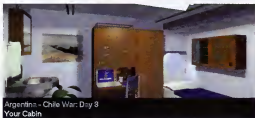
DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 400 F.

CONFIG. MINI. : PENTIUM 60, 8 Mo, CD 2X.

Les vétérans de Mission Studios, qui avaient démarré la série des Jetfighter sur Amiga, récidivent sur PC avec un simulateur pour grosses configurations, mais qui donne une impression convaincante de ce que peut ressentir un pilote lancé à Mach 2.



Admirez ce paysage magnifique... et pleurez pour avoir en P200 qui affiche ce niveau de détail en toute fluidité!



Argentina - Chile War: Day 3
Your Cabin

Vous pouvez vous promener de manière interactive dans le porte-avions, et par exemple réintégrer votre cabine.

ENGAGEZ-VOUS, qu'ils disent ! Vous verrez du pays, 6 millions de km carré exactement, vous volerez sur les plus beaux chasseurs du monde, vous serez l'homme le plus rapide de la Terre ! Bon, c'est vrai tout ça, mais le dépliant ne disait pas que vous auriez aussi à traverser, en serrant les fesses, les plus grosses concentrations de tirs antiaériens que les Cubains aient jamais réunies sur leur île... Ni que les Argentins avaient dernièrement rééquipés toute leur aviation militaire avec du matériel russe dernier cri, vous mettant nez à nez à des hordes de Mig-29 et de

Su-27 ! Mais vous vouliez de l'action, non ? Eh bien vous n'allez pas être déçu, car sur le porte-avions USS PeaceKeeper, chargé de maintenir la loi des Nations unies (un vieux rêve...) de par le monde, vous pouvez être sûr de vous retrouver dans les endroits les plus chauds, et les plus mortels, de la planète. Veinards... Heureusement, vous n'avez quand même droit à un court répit lors de votre première campagne, qui consistera à vous familiariser avec votre nouvel appareil, le F-22. Oh évidemment vous pourriez aussi essayer le F-18, mais comme celui-ci ne peut pas emporter plus d'armement que le



Le cockpit virtuel vous permet de voir très rapidement dans toutes les directions, ainsi que vos instruments. (SVGA.)

F-22, et se maintient difficilement à Mach 1 tandis que l'autre peut aisément s'élancer au-dessus de Mach 2, le choc semble vite fait ! La campagne d'entraînement vous permettra au cours de 13 missions de vous exercer au décollage et à l'atterrissage sur porte-avions, aux bombardements à la bombe classique ou au missile guidé Maverick, et au com-



▲ Les effets de shading sur les sommets enneigés ne doivent pas vous faire oublier que le danger peut se tapir juste derrière...



Ce missile Maverick va bientôt marquer le début de l'apocalypse pour ce camp militaire argentin... ▼



Les bâtiments et ▲ autres objets terrestres restent en 3D surface pleine, mais du coup se dessinant très bien sur les textures. (SVGA.)

lar aérien au canon ou avec missiles moyenne ou courte portée. Le pilotage de l'avion reste simple, fidèle à la longue lignée des Jetfighter, mais très crédible, ce qui permet de maîtriser les commandes rapidement mais de conserver de bonnes sensations une fois en vol.

L'Amérique en feu

En effet c'est sur ce continent que vous aurez à faire vos preuves de pilote de combat, avec pour vous mettre en bouche une petite campagne d'une dizaine de missions contre des barons de la drogue basés à Cuba. Ensuite, vous embarquerez pour le Chili, et tenterez de faire face à une invasion argentine dans une campagne de 65 missions ! Vous n'aurez pas à toutes les faire, heureusement, le scénario prenant différents virages selon vos performances. Mais cela signifie que vous pourrez aussi le rejouer et obtenir un résultat tout différent. Si jamais l'impatience vous pousse, il vous sera aussi possible de jouer n'importe laquelle des 90 mis-



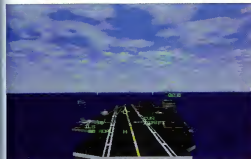
sions disponibles directement. Voilà déjà qui assure à Jetfighter III une durée de vie conséquente, et fait un peu oublier l'absence cruelle d'options multijoueur, qui de ne devrait être implémentée qu'avec un prochain add-on. D'autre part la difficulté générale des engagements devrait vous tenir en haleine pour en-

core plus longtemps ! En effet, ça tire de partout, que ce soit la D.C.A., les missiles sol-air (SAM), les chasseurs ennemis en patrouille, vous aurez de la compagnie, et souvent un peu trop à votre goût !

Un challenge constant

En plus, l'ennemi semble très efficace à vous descendre, et il faudra user d'un peu de stratégie, et parfois avoir beaucoup de chance, pour accomplir vos objectifs. Dans un premier temps, ne suivez pas la route prescrite en aveugle, n'hésitez pas à prendre des

▲ Jetfighter III vous permet d'accéder à des données sur les avions que vous pourrez croiser dans le jeu.



▲ Lors des apports, le porte-avions donne l'impression effrayante de se jeter sur vous. Et il peut tanguer, aussi ! (SVGA)

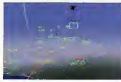
L'escargot sort de sa coquille

Mission Studios a dû se rendre à l'évidence, Jetfighter III, malgré toutes ses qualités, ne pourra s'afficher en SVGA et garder une vitesse d'animation suffisante que sur des machines très, mais alors très puissantes ! Du coup, le jeu à peine sorti, ils se sont remis au travail pour sortir aussi vite que possible des versions accélérées 3D compatibles avec les cartes à base de Vérité Rendition et 3Dfx, ainsi qu'une autre version tirant parti des capacités des processeurs MMX à venir. Ça devrait enfin dépoter !

L'avis de Fred

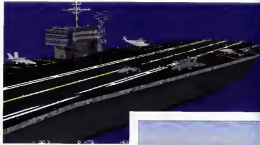


A priori, *Jetfighter III* ne sort pas gagnant de la concurrence féroce qui se fait actuellement autour du F-22. Sa vitesse d'animation reste bien en deçà de celle du F-22 de Novalogic et il ne dispose d'aucune option multi-joueur. Pourtant le côté simulation est très réussi, avec pour une fois une réelle sensation de vitesse, de belles textures, des missions variées et un niveau de difficulté relevé. Pour ces raisons, j'ai quand même pris beaucoup de plaisir à y jouer. Mais il faut une configuration disproportionnée pour vraiment en profiter...



▲ Ces traînées de fumées d'un aspect anodin doivent être votre plus grande terreur, car ils trahissent autant de missiles !

► raccourcis ou faire le tour d'une zone bien défendue qui ne fait pas partie de vos objectifs. Ensuite, arrivés sur ces derniers, vous devrez faire front aussi bien aux missiles sol-air qu'aux patrouilles aériennes. Débarassez-vous des premières en les attirant hors de portée des SAM. Si vous êtes attaqués à la fois des airs et du sol, c'est l'éjection quasi assurée... En plus les pilotes adversaires parviennent souvent à déjouer vos missiles, et ensuite effectuent de nombreuses manœuvres pour vous empêcher de les abattre au canon. Vous pouvez heureusement régler le degré d'efficacité de ces derniers, pour ne pas passer des heures à vous tétaniser le poignet en tentant désespérément d'abattre un adversaire ! La D.C.A. n'est jamais mortelle, ces coups au bot se contentent de rendre le pilotage plus difficile et de secouer votre avion de manière aussi



▲ Votre F-22 et le F-18 de votre allié se préparent au catapultage, au milieu du trafic constant qui règne sur le pont. (SVGA.)



La D.C.A. est partout, et se ▲ déchaine quand vous survolez des villes d'apparence paisible...

effrayante que réussie, mais un seul SAM peut vous mettre hors d'état de nuire. La meilleure tactique consiste alors à épuiser leurs munitions en faisant des passes à haute vitesse et dégageant encore plus vite dès qu'ils vous tirent dessus ! Le fin du fin en la matière consiste à voler plein gaz très près du sol et placer une colline ou une montagne entre vous et le missile. C'est la première fois qu'un simulateur d'avions de combat permet de jouer autant avec le relief de terrain, et l'impression de vitesse est telle à une altitude de 30 mètres que vous aurez vite des sueurs froides !

La vitesse plus que tout !

En effet, pour une fois les programmeurs n'ont pas triché sur la vitesse relative de l'avion par rapport au terrain. Souvent, un simulateur de vol donne l'impression de se traîner comme une limace alors que vous êtes sensé voler à vitesse supersonique. Tel n'est pas le cas dans *Jetfighter III*, et vous pouvez traverser tout un continent à Mach 2, avec une impression de vitesse tout simplement jubilatoire au-dessus d'un terrain très détaillé, et en plus conforme à la réalité. Malheureusement, une telle dé-

taillée de détails à son inconvénient, et le jeu se fige assez régulièrement pour aller chercher des données sur le CD. Si vous avez une dinde aux marions sur le feu c'est pratique, mais quand vous êtes en plein combat, ces quelques secondes de pause forcée deviennent rapidement assez crispantes. La seule solution à ce problème consiste à charger les données du terrain sur le disque dur, mais vous en prenez alors pour 310 Mo ! D'un autre côté, la vitesse d'animation vous interdit de passer en SVGA à moins de posséder un P150 au strict minimum, et encore en élevant les nuages... Certes le mode VGA n'est pas trop désagréable à regarder, mais ça rame déjà sur un P90 ! On est loin des performances techniques du F-22 de Novalogic en la matière mais malgré tout, *Jetfighter III* bénéficie de quelques atouts, en particulier des missions plus diversifiées et cette impression de vitesse qui n'en finit pas de vous décoiffer. ■

Frédéric Marié



INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	13
DURÉE DE VIE	15

► CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 166, 16 Mo de Ram, lecteur de CD-Rom EX.

- ✓ Sensation de vitesse.
- ✓ Graphismes du terrain.
- ✓ Diversité des missions.
- ✓ Temps d'accès.
- ✓ Vitesse d'animation.
- ✓ Pas de multijoueur.



▲ Du cockpit virtuel de ce F-18, vous pouvez surveiller votre allié, dont l'efficacité vous sera souvent d'un grand secours ! (SVGA.)

Star General

Starmania

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : MINDSCAPE.

GENRE : WARGAME.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MIN. : PC 486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X.

Vous avez d'abord voulu être le maître de l'Europe dans Panzer et Allied General, grand sorcier dans Fantasy General, et maintenant Mindscape vous offre de conquérir les galaxies avec Star General. Un formidable challenge pour gagner vos étoiles !

S I LES JEUX DE stratégie prenant pour thème la conquête de galaxies entières ne manquent pas, comme récemment Master of Orion II ou Fragile Allegiance, les amateurs de combats spatiaux impliquant de véritables armadas de vaisseaux n'y trouvaient pas vraiment leur compte. Mais voilà soudainement que les vents de l'espace leur sont enfin favorables, et Star General vient combler ce vide. Plus encore, ce soit améliore le concept de pur wargame en ajoutant une dimension économique, quoique sommaire, et vous permet de faire valoir vos désirs d'expansion et vos qualités de tacticien à la fois dans l'espace et sur le sol des planètes que vous souhaitez conqué-

L'infanterie de la Fleet attaque une planète de Khallians. Ces cosmonautes doivent se sentir un peu seuls !



▲ Les Cephians se préparent à débarquer, tandis qu'une flotte imposante tient les Scheinails à distance.

Cette petite incursion de troupes Dragoniens sur une de mes planètes devrait rapidement tourner court ! ►



rir, ou protéger de l'envahisseur. Le jeu vous offre de vous lancer dans trois types de parties, avec tout d'abord des scénarios de batailles de taille différentes, vous assignant des objectifs bien particuliers, ou un mode campagne où vous aurez à conquérir au choix la moitié de la galaxie ou l'intégralité des planètes qui la composent. Dans ce mode vous pouvez choisir entre différents paramètres, comme la taille de la carte stellaire, la densité des planètes habitables, le niveau de technologie de départ et l'expérience initiale des troupes, et un nombre maximum de six adversaires, qu'ils soient contrôlés par l'ordinateur ou d'autres joueurs par modem ou réseau. Vous pouvez démarrer une campagne à partir d'une seule planète, ou avec la galaxie partagée équitablement entre toutes les races présentes, mais dans

tous les cas attendez-vous à des parties serrées s'étalant sur plusieurs dizaines d'heures de jeu, même avec une carte de taille moyenne !

Exploration et expansion

Le nerf de la guerre interstellaire dans Star General se compte en points de ressource (PR), que vous pouvez acquérir de diverses manières, et tout d'abord en construisant des bâtiments : usines, biodômes et mines, chacun ayant un rendement différent selon le type de planète, parmi quatre différents, où vous les implantez. Par exemple, les usines donnent un très meilleur rendement de PR sur les planètes de type martienne, et il est conseillé d'en construire plusieurs pour multiplier vos revenus à plus long terme. Mais vous devez aussi édifier les autres types de bâtiments sur chaque planète avant de pouvoir

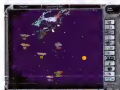


▲ Les six types de bâtiments que vous pouvez construire : deux types d'usine, mine, biodôme, centres militaires et technologiques.



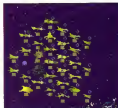
▲ Ce tableau permet rapidement de comparer l'équilibre des forces en présence, comme ici les flottes Cephaliens et Dragonniens.

construire des installations essentielles comme une base militaire, capable de produire des soldats plus performants que la milice de base. Dans l'espace, après avoir construit un dock spatial vous pourrez construire différents types de vaisseaux, comme les vaisseaux marchands qui transitent entre vos planètes (automatiquement, c'est toujours ça de moins à gérer !), et les vaisseaux de reconnaissance pour explorer l'univers et prévenir une flotte ennemie approchant de vos planètes.



▲ Ces destroyers Dragoniens semblent égarés par les reconnaissances des Cephaliens et de la Flotte dans leur secteur !

L'arsenal de vaisseaux de combat est très étendu, des destroyers et lance-missiles légers aux vaisseaux capitaux et stations orbitales, en passant par différents types de croiseurs et de stations mobiles de maintenance. Chaque vaisseau possède ses forces et ses faiblesses en terme d'autonomie, de portée de feu ou de protection, mais vous pourrez les améliorer en passant à des niveaux de technol-



▲ Les graphistes s'en sont donnés à cœur joie pour enmer les vaisseaux, comme ici cette station orbitale Hresse.

▲ Une armada Xritan se masse avant l'assaut. Avec autant de vaisseaux, on se sent invincible !

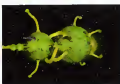
ogie supérieure, tout comme les unités terrestres d'ailleurs. Mais vos flottes ne vous permettent que de détruire les vaisseaux ennemis gardant une planète, et pour vous l'approprier vous devrez construire de nombreux transports et les garnir de troupes en vue d'un débarquement terrestre.

Opération Invasion

Pour conquérir une planète il vous faudra soit anéantir toute unité la protégeant, soit conquérir toutes ses

Sept frères siamois

Chaque des sept races dispose de graphismes différents, reflétant leur origine insectoïde, reptilienne, féline, humaine ou autre. Chacune de ces races utilisera une stratégie propre, mais par contre on peut regretter que les types de vaisseaux et d'unités terrestres soient relativement standardisés, y compris l'armement. Il vous reste quand même à admirer les présentations des vaisseaux modélisés en 3D, pour lesquelles les programmeurs se sont visiblement fait plaisir !



▲ Seule la milice peut se construire n'importe où, les unités régulières nécessitent un centre militaire.

L'avis de Fred



Jusqu'ici je n'avais pas été tenté par la série des dérivés de Panzer General, et Star General s'est avéré une introduction très agréable à ces classiques du wargame sur PC. Des graphismes corrects, une interface facile à utiliser et une grande richesse dans les options en font une référence dans le genre. Malgré tout, les types d'unités restent très classiques et j'aurais apprécié un peu plus d'originalité, plus de différence entre les unités composant les armées des différentes races. Un peu plus de science fiction, quoi !

► villes. Ici encore vous disposez d'un éventail de troupes assez classiques : infanterie de milice, légère ou lourde, tanks spécialisés ou non contre l'infanterie, artillerie qui peut couvrir les unités adjacentes, avions de reconnaissance ou bombardiers en passant par les chasseurs. Rien ne manque à l'appel, à part les unités navales ! Chaque unité dispose d'un potentiel de départ égal à 10, qui baisse au cours de chaque combat. Tant qu'elle n'est pas annihilée, vous pouvez la ramener vers l'arrière et la remettre à niveau. Vos unités prennent de l'expérience après chaque combat, et vous pouvez en conserver le bénéfice quand vous la remettez à pleine force, mais cette opération coûte cher et il vaut mieux ne pas se lancer dans

Mes Cephians passent à l'attaque et boulescent les vaisseaux capitaux de la Fleet.

► Pour l'instant.



▲ Pas bête l'ordinateur, il n'a pas mis longtemps avant d'amasser ses Schlemels près des zones d'atterrissage. Ça va être dur...

Un grand moment d'émotion, celui où ma première flotte de guerre s'éloigne du dock orbital. ►

une bataille sans une bonne réserve de points de ressources. L'ordinateur utilise cette tactique à loisir, et si vous ne faites pas attention il peut facilement vous battre dans une guerre d'usure. D'autre part vos unités auront régulièrement besoin de refaire le plein de munitions et de fuel, et il faut veiller à leur niveau si vous ne voulez pas vous retrouver à cours en pleine offensive ! Les batailles dans l'espace reprennent exactement le

même principe, un peu similaire d'ailleurs, et on aurait souhaité que les programmeurs poussent un peu plus dans la science fiction en introduisant des technologies comme les boucliers furtifs, les sauts en hyperspace, et autres armes terrifiantes ! En somme Star General reste un wargame assez classique, mais aux rouages bien rodés, et il ne devrait pas décevoir les amateurs du genre.

Frédéric Maré



▲ Ces Cephians réussiront-ils à contenir les Marines d'élite de la Fleet ? On ne demande qu'à y croire...



INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	10
DURÉE DE VIE	15

- ✓ Taille des cartes
- ✓ L'aspect gestion.
- ✓ L'interface.
- ✓ Races trop semblables.
- ✓ Pas de formations.

► CONFIO, RECOMMANDÉE : Pentium 90, 16 Mo de Ram. Lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 0044 1291 625 780 (8h à 19 h lundi - samedi) Fax: 0044 1291 627 046 (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français

MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE !

VOICI UN PETIT EXTRAIT DE NOS STOCKS **CD ROM (PC)** DE JANVIER 1997

POUR VOUS PROCURER LES TOUTES DERNIÈRES OFFRES SPÉCIALES ARRIVÉES ENTRE-TEMPS:
TAPEZ 3616 AZERTY RUBRIQUE DUC ET ALLEZ AU MENU CD ROM PC "SCOOP DU MOIS"

SÉLECTION CD ROM pour PC 486 / PENTIUM (Prix en Francs Français - T.T.C. port, emballages etc... etc... compris):

ATLAS DU MONDE v4.0.1 (VF)	80 F	MEGATRAVELLER 1 & 2 (F)	55 F
BIG RED RACING (VF)	80 F	MILLENNIA Altered Destinies (F)	80 F
BATTLEGROUND ARDENNES	225 F	NAVY STRIKE	100 F
BATTLEGROUND GETTYSBURGH	225 F	PANZER GENERAL v 1.2	60 F
BATTLEGROUND SHILOH	225 F	PERFECT PINBALL (F)	80 F
BATTLEGROUND WATERLOO	225 F	POOL CHAMPION	95 F
BATTLEGROUND ANTIETAM	295 F	PREMIER MANAGER 3 Deluxe + Multi Edit (F)	95 F
CAMPAIGN 2 (VF)	45 F	PLAYER MANAGER 2 EXTRA	95 F
CATZ (Economiseur d'écran)	125 F	PRINT ARTIST 3	95 F
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	100 F	RAVEN PROJECT (Doc F.)	95 F
-data 96/97 CHAMP. MAN. 2	115 F	RED GHOST (F)	95 F
CHESSMASTER 5000 -Win 95-	315 F	RETRIBUTION (F)	45 F
CIVILIZATION (F)	95 F	RIDDLE OF MASTER LU v 2.05	80 F
COLONIZATION (F)	95 F	RISE OF THE TRIAD	120 F
CONGO Descent into Zinj	100 F	SECRET OF MONKEY ISLAND 1 & 2	95 F
CYBERIA (VF)	100 F	SEPARATION ANXIETY (F) Win95	120 F
DAEDALUS ENCOUNTER -WIN 3.11-	115 F	SILENT HUNTER PATROL 1 (DATA)	125 F
DAEDALUS ENCOUNTER -WIN 95-	115 F	SILENT THUNDER (F) -Win 95-	45 F
DAGGERFALL v 1.2	315 F	SLIPSTREAM 5000 (VF)	45 F
DAWN PATROL	95 F	SPECIAL FORCES	50 F
DESCENT (F)	100 F	SSN SEAWOLF	315 F
DESERT STRIKE	35 F	STEEL PANTHERS 2	125 F
DRUID Daemons of the Mind	110 F	STEEL PANTHERS CAMPAIGNS (DATA)	45 F
DUNGEON MASTER 2	100 F	SUPER TETRIS	45 F
EARTH SIEGE 2 (F) -Win 95-	125 F	SUPREMACY	85 F
ENTOMORPH (S.S.J.)	85 F	TEMPTRIS (Tetris Érotique)	315 F
FIELDS OF GLORY (F)	95 F	THIRD REICH	120 F
FULL THROTTLE	120 F	TIE FIGHTER WARS Collectors edition	95 F
GREAT NAVAL BATTLES 3	50 F	U.F.O. v 1.4 (F)	100 F
HARPOON 2 ADMIRAL EDITION	145 F	ULTIMA COMPILATION 1, 2, 3, 4, 5, 6	100 F
ISHAR COMPIL.1+2(F)+3(F)	95 F	UNDER A KILLING MOON	100 F
JOHNNY BAZOOKATONE (F)	80 F	VIRTUAL KARTS	100 F
JUNGLE STRIKE	45 F	WARCRAFT (F)	325 F
LINKS 386 GOLF	100 F	WARCRAFT 2 DELUXE EDITION	325 F
LITL Divil	35 F	WARGAME CONST. SET 3 AGE OF RIFLES	315 F
LIVING BALL PINBALL (F)	50 F	WARWIND -Win 95-	80 F
LDGUS (F)	85 F	WITCHAVEN 2 BLOOD VENGEANCE (F)	315 F
M4 SHERMAN SIM. v 1.07	95 F	WOODEN SHIPS & IRONMEN	120 F
WACHIAVELLI	75 F	X-WING COLLECTORS Edition	95 F
MASTER OF MAGIC	85 F	ZONE RAIDERS (F)	95 F
MAXIMUM ROAD RACE (F)	85 F	1944 ACROSS THE RHINE	95 F

Compilation PC CD ROM "Spécial Wargames": 220 FF - Plus de 20 Wargames!

Version originale complètes (avec documentation) sur 4 CD ROMS pour 220 FF T.T.C. port compris

Ce n'est pas une arnaque, ce n'est pas du piratage! C'est disponible, en stock, prêt à être expédié! Le pack à 220 FF (contient):

ATLAS OF NAPOLEON (S.S.J.)	DEC BATTLES AMERICAN CIVIL WAR 1, 2, 3	GARY GRISBRY: PACIFIC WAR (S.S.J.)	CONFLICT KOREA (S.S.J.)
CONFLICT MIDDLE EAST (S.S.J.)	GREAT NAVAL BATTLES II (S.S.J.)	CONQUEST OF JAPAN (Impressions)	D-DAY BEGINNING OF THE END (Imp.)
END OF THE AMERICAS (S.S.G.)	WHEN 2 WORLDS WAR (Impressions)	PANZER BATTLES (S.S.G.)	REACH FOR THE STARS (S.S.G.)
GLOBAL DOMINATION (Impressions)	WARGAME CONSTRUCTION SET 2: TANKS (S.S.J.)	WARLORDS (S.S.G.)	WESTERN FRONT (S.S.J.)

Sur un anvoi immédiat: d'articles et de jeux, livrés par carte internationale VISA/ EUROCARD; téléphonez-nous (pas de panique, notre personnel est FRANCAIS, il parle votre langue) avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel 3616 AZERTY puis DUC. Ou rédigez EN FRANCAIS SVP sur papier libre et joignez votre mandat. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux ou arnaque en sterling si vous n'avez pas de chèque français. Notre catalogue complet vous est envoyé GRATUITEMENT avec votre première commande. Vous desirer recevoir un catalogue COMPLET afin de faire votre choix, écrivez-nous en FRANCAIS SVP et joignez 4 timbres à 5 FF ou 4 C.R., précisez votre configuration PC, ou nous ne pourrions pas donner suite à votre demande. TRANSACTION MINIMUM 100 FF

Nous envoyons également -sans aucun supplément de frais de port- les produits ci-dessus par AVION vers la SUISSE, les DOM TOM et aux francophones du MONDE ENTIER

JANVIER 1997 - Stock et prix valables pour la durée de publication du magazine - toute commande est considérée comme ferme

Krush, Kill'N Destroy

Y'a guerre de pétrole

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : BEAM SOFTWARE/ELECTRONIC ARTS.

GENRE : JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MIN. : P75, 16 Mo, SVGA, CD 2x.

Nous vous l'avions présenté en preview tout surpris qu'il nous tombe dessus le mois dernier, et le voilà qui déboule pour Noël en test, se heurtant à la sortie d'Alerte Rouge. Suicide annoncé ou surprise tardive du barbu au manteau rouge et blanc ?

Il a l'air très
c..., mais c'est
de naissance,
alors on lui
▼ pardonne.

IL FAUT BIEN avouer que nos amis Australiens, à qui l'on doit ce produit de stratégie temps réel, semblent avoir un peu manqué d'imagination avec le titre de ce produit (Krush, Kill'N Destroy, que nous surnomons affectueusement K K N D), même s'il résume à la perfection le but du jeu. L'histoire vous



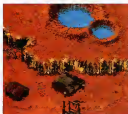
▲ K.K.N.D. aussi à ses Mammoths, comme le prouve cette photo.

plonge dans un futur plutôt sinistre, de nombreuses années après la fameuse guerre nucléaire de 2079. Les survivants, après s'être réfugiés sous terre, ingurgitant à longueur de journée des stocks de dinde aux marrons déshydratées, ont décidé de remonter à la surface pour revendiquer ce qu'il reste de la planète bleue et de ses der-

nières nappes de pétrole, seules ressources d'énergie. Malheureusement, pour eux, en leur absence, quelques mutants ont réussi à survivre, à évoluer et à se multiplier, et voient d'un très mauvais œil cette invasion d'humains, monstrueux selon leurs critères esthétiques. Comme le veut alors la tradition, il ne peut y avoir qu'un vainqueur, alors faites en sorte que cela soit vous !

Impression de déjà vu

Tout au long du jeu, malgré les efforts des développeurs, je n'ai pu m'empêcher de voir dans ce produit qu'une simple digression au genre Command & Conquer. Comme il se doit, le joueur peut choisir n'importe lequel des deux camps, ce qui lui donne accès à chaque fois à quinze scénarios, mettant en scène des unités et structures complètement différentes. Les briefings sont prélevés à des séquences vidéos le plus souvent hilarantes, qui vous expliquent les



Gratières, maisons en ruines, ▲ carcasses de voitures...
C'est pas la joie !

Un jeu réseau sinon rien

Le jeu est vraiment beaucoup plus sympa en réseau, supportant tous les classiques du genre, c'est-à-dire à deux par Modem ou par câble, et des combats jusqu'à six en réseau IPX, proposant une dizaine de zones pour ces affrontements. Mais là encore, le produit semble un peu limité face à la concurrence et surtout, la majorité des joueurs jouent encore en solo !



▲ En bas de l'écran, une fenêtre vous donne souvent des indications sur l'endroit où frapper.

Ce n'est pas le pont de la rivière Kwai, mais en tout cas vous devrez le défendre bec et ongles.



▲ Dans certaines missions, vous pouvez même reprendre des bâtiments adverses pour vous les approprier.



bits de vos interventions : raids sur le camp ennemi, récupération d'un militaire, développement d'une base, protection d'un convoi, etc. Rien de bien nouveau à l'horizon. La représentation graphique est en SVGA, vu du dessus avec un très léger angle, pour des zones de combats de taille généralement réduite, avec des sprites animés, symbolisant distinctement chaque troupe. Au début, la carte est entièrement obscurcie et il faudra explorer les lieux pour dévoiler petit à petit la topographie, mais on peut d'ores et déjà regretter l'absence de l'effet de brouillard, qui fait que l'on voit les ennemis uniquement lorsqu'ils sont proches d'une de vos unités. Ici, une fois le terrain découvert, grâce au radar, vous verrez sur l'ensemble de la zone le moindre mouvement adverse. Les unités se déplacent sur des terrains qui possèdent l'originalité d'offrir pas mal de

relief et même plusieurs niveaux, avec de nombreux détails (arbres, ruines, etc.), mais la plupart du temps, cela n'intervient pas vraiment sur votre façon de jouer, et vous ne pourrez pas interagir avec. L'interface de jeu ressemble tellement à celle de C&C que les habitués s'y retrouveront après seulement quelques secondes de jeu, sans même lire le manuel. Sur la droite, diverses icônes donnent accès aux menus pour faire apparaître les sauvegardes et options, la carte du terrain (si vous avez un poste avancé), les bâtiments à construire, et surtout les unités mobiles à développer.

Technologie vaincre ?

Comme il se doit, vous devrez gérer un type de ressources, le pétrole, avec l'éternelle adéquation véhicule clientèle/centrale/derrick. Parmi les autres structures que vous pouvez construi-

re, vous avez bien sûr l'usine à véhicules (fournissant une dizaine d'engins pour chaque camp), le poste avancé (donnant radar, tours de défenses et fantassins, là encore moins d'une dizaine de genre de chaque côté), l'atelier de réparation, la centrale énergétique et surtout le laboratoire, qui permettra d'augmenter la technologie de chacune de vos structures pour ensuite pouvoir construire de nouvelles unités, plus puissantes. Les mutants ont les troupes les plus originales, avec des archers, des ti-

Faites attention ▲ à ne pas construire vos bâtiments n'importe où, pour ne pas bloquer les passages cruciaux à votre survie.



▲ Un conseil : améliorez vite la technologie de votre base pour pouvoir construire des défenses efficaces...



▲ Le système d'icône sur le côté permet d'obtenir en même temps tout un tas de menus. Dont la carte, qui est bien utile.

L'avis de Didier



Malgré l'arrivée d'Alerte Rouge, je me suis bien amusé sur K.K.N.D, qui pourra très bien satisfaire les joueurs les moins expérimentés, avec un produit très bien réalisé, quelques unités originales, une interface ergonomique, l'humour des briefings, etc. Hélas, le manque de possibilités de jeu, l'absence flagrante d'une I.A développée, des cartes trop petites et des missions trop classiques nuisent au produit. Espérons que l'équipe de Beam Software nous propose bientôt une suite plus ambitieuse et plus complète. Moi, je l'attends !

► reurs montés sur des lézards géants, des éléphants de combat, des araignées et scorpions géants, etc. Du côté humain, c'est plus classique, avec les tanks, les Jeeps, les motos mais aussi les lance-flammes, les saboteurs et mécaniciens... Chaque troupe possède bien sûr des caractéristiques différentes, mais assez vite vous utiliserez au mieux chacun, les groupant de façon complémentaire selon leur puissance de feu, leur résistance, la portée de leurs tirs ! Une idée géniale, vient par contre de la possibilité de demander en même temps la construction d'outils de véhicules et de bâtiments de chaque type que vous voulez, leur fabrication étant alors gérée selon la disponibilité des ressources, donc du pétrole. Si la jouabilité est bonne, la réalisation n'est pas à plaindre non plus,



▲ Pour protéger sa base, rien ne vaut un bon vieux canyon des familles.

avec des graphismes superbes, des bruitages explosifs, doublés de musiques industrielles et hard détonnantes, mais K.K.N.D souffre hélas de quelques défauts conceptuels, sans parler d'une concurrence que l'on pourrait presque qualifier d'excessive. En solo (et même en réseau), l'absence d'éditeur de scénarios se fait cruellement sentir, avec un jeu que l'on finit rapidement, des ennemis

pas très intelligents, et des types de missions que l'on a déjà fait et refait de nombreuses fois (Warcraft 2, C&C, etc.). Les débutants apprécieront sûrement le produit, surtout comparé à un Alerte Rouge, presque trop complexe. Mais les habitués regretteront le manque de possibilité de jeux et surtout la stratégie basique à employer pour vaincre l'ennemi !

Didier Lail

Le relief peut procurer une assez bonne protection pour votre poste ▼ avancée.



Que les choses soient claires : ces survivants ne sont pas comme nous !

Les fantassins sont nettement plus identifiables que ceux ▼ d'Alerte Rouge.



INTÉRÊT



GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	14
DURÉE DE VIE	12

✓ Originalité des unités.
✓ Ambiance, humour...

✓ Alerte Rouge...
✓ 1A des unités
✓ Nombre de missions

► CONFIG. RECOMMANDÉE :
Pentium 90, 16 Mo de Ram.
lecteur CD-Rom quadruple
vitesse. SVGA.

Choisissez votre CD-Rom*
...nous faisons le reste!



3617 MAXICD



Capitalisez vos points CD à chaque appel !
Un système d'identification sécurisé
Un suivi des envois par minitel
Une formation multimédia et des tests



- Des titres importés exclusifs
- Des versions Françaises recherchées
- Des stocks importants
- Un choix permanent de 250 titres !



Vous trouverez aussi
des consoles :
Sony, Saturn, Formula1

Le 11^{ème} CD est livré
automatiquement
dès le 10^{ème} envoi !

Sécurité
et
fiabilité
100%



Power F1

La F1 justifie les moyens

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : Eidos.

GENRE : ACTION/SIMULATION.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MIN. : 486 DX4 100, 8 Mo, CD 2x.

À part l'incontournable Grand Prix 2, la F1 est un peu le parent pauvre de la simulation sportive sur PC. En attendant Formula One, Eidos et Teque nous offrent une approche plutôt arcade qui devrait convenir à ceux que les réglages de GP2 rebutent.

BEACOUPE DE joueurs sont grisés par les sensations que peut procurer un bolide fonçant à plus de 300 à l'heure dans les lignes droites, et dou-

blant d'autres concurrents dans un mouchoir de poche à l'entrée d'une chicane. Mais beaucoup de joueurs voudraient aussi éviter les heures de frustration passées à régler telle voiture pour tel circuit, modifiant paramètre après paramètre de peur de tout rater et recommencer de zéro... C'est le genre de challenge offert par Grand Prix 2 en particulier, mais les impatientes préféreraient plutôt jouer du volant que de la clé à molette ! C'est à

Quand vous vous plantez, les concurrents placés derrière s'arrêtent souvent pour vous laisser repartir. Enfin ▼ assez souvent.



▲ Le mode replay vous permet de repasser les 30 dernières secondes, avec des angles plus ou moins avantageux.

Belle scène cinématique, non ? ►
Et bien cette image provient du jeu en SVGA !



ces derniers qu'ont avant tout pensé les programmeurs de Teque en développant Power F1. En effet, le soft est résolument tourné vers l'arcade, ce qui ne l'empêche pas de comporter des caractéristiques empruntées aux simulations plus « pros ».

Courses en groupe

Le jeu se base sur la saison 95, dont il reprend les 17 circuits différents ainsi que les écuries, voitures et pilotes y ayant participé. Vous pouvez vous familiariser dans un premier temps avec le tracé des circuits en effectuant une course simple sur chacun d'entre eux, ou les enchaîner soit dans une saison complète du championnat, soit dans un challenge très arcade, où pour vous qualifier pour la course suivante vous devrez réaliser des temps toujours plus courts. C'est le mode de course le plus amusant pour se mesurer à deux joueurs, soit sur la même machine, soit par modem ou câble série. Pas de connexion réseau pour

l'instant, mais Eidos prévoit pour bientôt un patch gratuit permettant de jouer jusqu'à huit joueurs.

Seul le niveau de difficulté « Facile » vous dispensera d'aller faire un tour au garage, mais quand vous serez prêt pour des niveaux plus difficiles, vous devrez inévitablement vous pencher sur les réglages de la voiture. Le panel offert s'avère assez complet, puisque vous pourrez modifier à loisir, la pression et le type de pneu, les ailerons avant et arrière, l'équilibre des freins, la souplesse des suspensions, le rayon de braquage, les rapports de vitesse et leur changement manuel ou automatique. Ce dernier mode est d'ailleurs à déconseiller car il vous met parfois en sous-régime et vous risquez ainsi de perdre un temps précieux. Il est aussi regrettable que la documentation soit assez fruste sur cet aspect du jeu, et vous devrez finalement effectuer de nombreux essais pour le moins empiriques si vous souhaitez vraiment optimiser votre voi-



▲ Un petit circuit inédit jusqu'ici sur PC, le grand prix d'Europe à Nürburgring.

ture. À moins que vous ayez déjà l'expérience de softs comme GP2, d'entend. Ce n'est pas pour autant que vous ressentirez clairement les effets de vos réglages une fois sur la piste, à part pour les rapports de vitesse bien sûr. Même au niveau de réalisme « maximal », votre bolide possède une fâcheuse tendance à coller au pavé, et il faut donner un sérieux coup de volant à fond les manettes avant de dérapé ! La direction est assez imprécise, même au joystick, et plutôt que de réaliser de belles trajectoires courbes dans les virages, ceux-ci se résument assez souvent à une série d'à-coups. Mais bon, on l'avait compris, Power F1 se centre beaucoup plus sur la course que sur les finesses du pilotage...

Sans les roues !

D'ailleurs, personne sur la piste ne vous demande de faire dans la densité, et en particulier vos concurrents ! En effet, leur comportement semble varier et certains se poussent gentiment de côté quand vous approchez pour les dépasser tandis



▲ Ce teigneux ne semble pas vouloir se pousser ! Heureusement, il représente plus l'exception que la règle.



▲ M'sieur, m'sieur ! J'ai cru qu'avant vous avez perdu quelque chose ! Ah ouais ? Et ta sœur ?



▲ Peut-être peu orthodoxe, cette manœuvre assez brutale vous permet aussi de dépasser vos adversaires...

STOP

BONNES AFFAIRES

ABONNEZ-VOUS

Recevez

GEN4

Abonnement

1 an

290 F

au lieu de 418 F

+
1 CD-Rom
chaque mois

Recevez

GEN4

Abonnement

6 mois

149 F

au lieu de 228 F

+
1 CD-Rom
chaque mois

Bon ou photocopie à retourner accompagnée du règlement à l'ordre de Pressimage :

GÉNÉRATION 4 - Service Abonnement

55, route de Longjumeau 91367 Chilly Mazarin cedex. Tél : 01 64 54 76 89

- ☐ Abonnement 1 an (11 numéros) 290 F (étranger & Dom-Tom 370F)
☐ Abonnement d'essai 6 mois 149 F (étranger & Dom-Tom 208F)
☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre
☐ Carte bancaire _____ Exp. : .../.../...

Adresse de réception de l'abonnement :

☐ M. ☐ Mme

Nom :

Prénom :

Société :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Pays :

Date : Signature :

K95B

L'avis de Fred



Que les fans de Grand Prix ne s'attendent pas à voir Power F1 prendre la pole position des simulations de course par son réalisme ! Par contre il faut reconnaître la qualité de sa réalisation, avec des textures très propres et pourtant une belle animation. Power F1 s'adresse avant tout à tous ceux qui veulent ressentir le frisson des courses de F1 au volant d'un de ses bolides, sans s'astreindre à apprendre par cœur tous les circuits et à déterminer les réglages appropriés. Et en plus, il est jouable en multijoueur, lui...

Le p'tit gars devant, à beau se mettre gentiment à la corde, ça va pas être facile de passer en finesse... Et puis pourquoi faire ?



► que d'autres sont prêts à vous customiser l'aileron arrière à la moindre contrariété. De ce fait, les accidents sont légion, et vous retrouverez souvent un concurrent malheureux sur le bord de la route. Votre voiture peut heureusement encaisser beaucoup de marrois avant de ressembler à une dinde en fin de repas de Noël. Quand une partie de votre voiture commence à clignoter en rouge sur le voyant de votre tableau de bord, c'est qu'il est grand temps de rentrer aux stands ! Il n'est pas rare d'ailleurs de perdre une roue, un accident toujours très spectaculaire puisque vous partez immédiatement en tête à queue. Mais le plus comique est que vous pouvez continuer à rouler à près de 200 km/h, et ainsi rejoindre vos stands... Oui, bon, on peut au moins mettre au crédit du réalisme du jeu que si vous en perdez une deuxième, là, la course est finie. En fait, à moins d'être très prudent, il s'avère très difficile de boucler une quinzaine de



▲ L'affichage VGA est quand même très bien optimisé, et permet à des petites bécanes de retrouver un peu de souffle !

Comment ça vous trouvez que la vue a comme un angle bizarre ? Pourtant j'ai rien fait, juré, crashé !



tours sans dommage, la course tenant parfois plus du stock-car que de la Formule un !

Ça défile !

En plus des accidents spectaculaires, Power F1 à tout ce qu'il faut pour vous en mettre plein la vue, du moins si vous possédez un Pentium. Comparativement à Grand Prix 2, ce jeu retranscrit plus fidèlement l'impression de vitesse quand vous roulez à plus de 300 km/h, et une meilleure vitesse d'animation. Malgré tout, il vous faudra au minimum un Pentium 120, voire 133, pour espérer le faire tourner correctement en SVGA. Chose étrange, il est quasiment impossible de régler le niveau de détail, à part la profondeur du clipping, ce qui en passant ne change pas grand-

chose au niveau de la vitesse d'animation. En fait le mieux reste de désactiver la vue 3D des rétroviseurs, ce qui accélère le jeu considérablement. Heureusement pour les possesseurs de machines moins rapides, Power F1 est beaucoup plus agréable à regarder en mode VGA que GP2, et la plupart pourront certainement s'en satisfaire. L'ambiance sonore est elle aussi bien soignée, avec des bruitages appropriés et en stéréo quand une voiture vous dépasse (ou quand vous la dépassez ?), ou lorsque vous roulez sur des vibreurs, l'herbe ou du gravier. En somme, même si Power F1 n'est pas d'un réalisme à vous couper le souffle, la qualité de sa réalisation vous permet de vraiment ressentir le voir de la course ! ■

Frédéric Maré



INTÉRÊT



GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	14

- ✓ Bonne animation.
- ✓ Facile d'accès.
- ✓ Aides de conduite.

- ✓ Rouler sans roues.
- ✓ Pilotage imprécis.

► **CONFIÉ, RECOMMANDÉE :**
Pentium 150, 16 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom 3X.



▲ Pour jouer à deux en écran divisé, mieux vaut finalement passer en VGA, même sur un gros Pentium !



JEUX PC - CD ROM
Version française

**CD ROM
petits prix**

101	WIT 200	259	WIT	259	WIT
102	WIT 200	260	WIT 200	260	WIT 200
103	WIT 200	261	WIT 200	261	WIT 200
104	WIT 200	262	WIT 200	262	WIT 200
105	WIT 200	263	WIT 200	263	WIT 200
106	WIT 200	264	WIT 200	264	WIT 200
107	WIT 200	265	WIT 200	265	WIT 200
108	WIT 200	266	WIT 200	266	WIT 200
109	WIT 200	267	WIT 200	267	WIT 200
110	WIT 200	268	WIT 200	268	WIT 200
111	WIT 200	269	WIT 200	269	WIT 200
112	WIT 200	270	WIT 200	270	WIT 200
113	WIT 200	271	WIT 200	271	WIT 200
114	WIT 200	272	WIT 200	272	WIT 200
115	WIT 200	273	WIT 200	273	WIT 200
116	WIT 200	274	WIT 200	274	WIT 200
117	WIT 200	275	WIT 200	275	WIT 200
118	WIT 200	276	WIT 200	276	WIT 200
119	WIT 200	277	WIT 200	277	WIT 200
120	WIT 200	278	WIT 200	278	WIT 200
121	WIT 200	279	WIT 200	279	WIT 200
122	WIT 200	280	WIT 200	280	WIT 200
123	WIT 200	281	WIT 200	281	WIT 200
124	WIT 200	282	WIT 200	282	WIT 200
125	WIT 200	283	WIT 200	283	WIT 200
126	WIT 200	284	WIT 200	284	WIT 200
127	WIT 200	285	WIT 200	285	WIT 200
128	WIT 200	286	WIT 200	286	WIT 200
129	WIT 200	287	WIT 200	287	WIT 200
130	WIT 200	288	WIT 200	288	WIT 200
131	WIT 200	289	WIT 200	289	WIT 200
132	WIT 200	290	WIT 200	290	WIT 200
133	WIT 200	291	WIT 200	291	WIT 200
134	WIT 200	292	WIT 200	292	WIT 200
135	WIT 200	293	WIT 200	293	WIT 200
136	WIT 200	294	WIT 200	294	WIT 200
137	WIT 200	295	WIT 200	295	WIT 200
138	WIT 200	296	WIT 200	296	WIT 200
139	WIT 200	297	WIT 200	297	WIT 200
140	WIT 200	298	WIT 200	298	WIT 200
141	WIT 200	299	WIT 200	299	WIT 200
142	WIT 200	300	WIT 200	300	WIT 200
143	WIT 200	301	WIT 200	301	WIT 200
144	WIT 200	302	WIT 200	302	WIT 200
145	WIT 200	303	WIT 200	303	WIT 200
146	WIT 200	304	WIT 200	304	WIT 200
147	WIT 200	305	WIT 200	305	WIT 200
148	WIT 200	306	WIT 200	306	WIT 200
149	WIT 200	307	WIT 200	307	WIT 200
150	WIT 200	308	WIT 200	308	WIT 200
151	WIT 200	309	WIT 200	309	WIT 200
152	WIT 200	310	WIT 200	310	WIT 200
153	WIT 200	311	WIT 200	311	WIT 200
154	WIT 200	312	WIT 200	312	WIT 200
155	WIT 200	313	WIT 200	313	WIT 200
156	WIT 200	314	WIT 200	314	WIT 200
157	WIT 200	315	WIT 200	315	WIT 200
158	WIT 200	316	WIT 200	316	WIT 200
159	WIT 200	317	WIT 200	317	WIT 200
160	WIT 200	318	WIT 200	318	WIT 200
161	WIT 200	319	WIT 200	319	WIT 200
162	WIT 200	320	WIT 200	320	WIT 200
163	WIT 200	321	WIT 200	321	WIT 200
164	WIT 200	322	WIT 200	322	WIT 200
165	WIT 200	323	WIT 200	323	WIT 200
166	WIT 200	324	WIT 200	324	WIT 200
167	WIT 200	325	WIT 200	325	WIT 200
168	WIT 200	326	WIT 200	326	WIT 200
169	WIT 200	327	WIT 200	327	WIT 200
170	WIT 200	328	WIT 200	328	WIT 200
171	WIT 200	329	WIT 200	329	WIT 200
172	WIT 200	330	WIT 200	330	WIT 200
173	WIT 200	331	WIT 200	331	WIT 200
174	WIT 200	332	WIT 200	332	WIT 200
175	WIT 200	333	WIT 200	333	WIT 200
176	WIT 200	334	WIT 200	334	WIT 200
177	WIT 200	335	WIT 200	335	WIT 200
178	WIT 200	336	WIT 200	336	WIT 200
179	WIT 200	337	WIT 200	337	WIT 200
180	WIT 200	338	WIT 200	338	WIT 200
181	WIT 200	339	WIT 200	339	WIT 200
182	WIT 200	340	WIT 200	340	WIT 200
183	WIT 200	341	WIT 200	341	WIT 200
184	WIT 200	342	WIT 200	342	WIT 200
185	WIT 200	343	WIT 200	343	WIT 200
186	WIT 200	344	WIT 200	344	WIT 200
187	WIT 200	345	WIT 200	345	WIT 200
188	WIT 200	346	WIT 200	346	WIT 200
189	WIT 200	347	WIT 200	347	WIT 200
190	WIT 200	348	WIT 200	348	WIT 200
191	WIT 200	349	WIT 200	349	WIT 200
192	WIT 200	350	WIT 200	350	WIT 200
193	WIT 200	351	WIT 200	351	WIT 200
194	WIT 200	352	WIT 200	352	WIT 200
195	WIT 200	353	WIT 200	353	WIT 200
196	WIT 200	354	WIT 200	354	WIT 200
197	WIT 200	355	WIT 200	355	WIT 200
198	WIT 200	356	WIT 200	356	WIT 200
199	WIT 200	357	WIT 200	357	WIT 200
200	WIT 200	358	WIT 200	358	WIT 200
201	WIT 200	359	WIT 200	359	WIT 200
202	WIT 200	360	WIT 200	360	WIT 200
203	WIT 200	361	WIT 200	361	WIT 200
204	WIT 200	362	WIT 200	362	WIT 200
205	WIT 200	363	WIT 200	363	WIT 200
206	WIT 200	364	WIT 200	364	WIT 200
207	WIT 200	365	WIT 200	365	WIT 200
208	WIT 200	366	WIT 200	366	WIT 200
209	WIT 200	367	WIT 200	367	WIT 200
210	WIT 200	368	WIT 200	368	WIT 200
211	WIT 200	369	WIT 200	369	WIT 200
212	WIT 200	370	WIT 200	370	WIT 200
213	WIT 200	371	WIT 200	371	WIT 200
214	WIT 200	372	WIT 200	372	WIT 200
215	WIT 200	373	WIT 200	373	WIT 200
216	WIT 200	374	WIT 200	374	WIT 200
217	WIT 200	375	WIT 200	375	WIT 200
218	WIT 200	376	WIT 200	376	WIT 200
219	WIT 200	377	WIT 200	377	WIT 200
220	WIT 200	378	WIT 200	378	WIT 200
221	WIT 200	379	WIT 200	379	WIT 200
222	WIT 200	380	WIT 200	380	WIT 200
223	WIT 200	381	WIT 200	381	WIT 200
224	WIT 200	382	WIT 200	382	WIT 200
225	WIT 200	383	WIT 200	383	WIT 200
226	WIT 200	384	WIT 200	384	WIT 200
227	WIT 200	385	WIT 200	385	WIT 200
228	WIT 200	386	WIT 200	386	WIT 200
229	WIT 200	387	WIT 200	387	WIT 200
230	WIT 200	388	WIT 200	388	WIT 200
231	WIT 200	389	WIT 200	389	WIT 200
232	WIT 200	390	WIT 200	390	WIT 200
233	WIT 200	391	WIT 200	391	WIT 200
234	WIT 200	392	WIT 200	392	WIT 200
235	WIT 200	393	WIT 200	393	WIT 200
236	WIT 200	394	WIT 200	394	WIT 200
237	WIT 200	395	WIT 200	395	WIT 200
238	WIT 200	396	WIT 200	396	WIT 200
239	WIT 200	397	WIT 200	397	WIT 200
240	WIT 200	398	WIT 200	398	WIT 200
241	WIT 200	399	WIT 200	399	WIT 200
242	WIT 200	400	WIT 200	400	WIT 200
243	WIT 200	401	WIT 200	401	WIT 200
244	WIT 200	402	WIT 200	402	WIT 200
245	WIT 200	403	WIT 200	403	WIT 200
246	WIT 200	404	WIT 200	404	WIT 200
247	WIT 200	405	WIT 200	405	WIT 200
248	WIT 200	406	WIT 200	406	WIT 200
249	WIT 200	407	WIT 200	407	WIT 200
250	WIT 200	408	WIT 200	408	WIT 200
251	WIT 200	409	WIT 200	409	WIT 200
252	WIT 200	410	WIT 200	410	WIT 200
253	WIT 200	411	WIT 200	411	WIT 200
254	WIT 200	412	WIT 200	412	WIT 200
255	WIT 200	413	WIT 200	413	WIT 200
256	WIT 200	414	WIT 200	414	WIT 200
257	WIT 200	415	WIT 200	415	WIT 200
258	WIT 200	416	WIT 200	416	WIT 200
259	WIT 200	417	WIT 200	417	WIT 200
260	WIT 200	418	WIT 200	418	WIT 200
261	WIT 200	419	WIT 200	419	WIT 200
262	WIT 200	420	WIT 200	420	WIT 200
263	WIT 200	421	WIT 200	421	WIT 200
264	WIT 200	422	WIT 200	422	WIT 200
265	WIT 200	423	WIT 200	423	WIT 200
266	WIT 200	424	WIT 200	424	WIT 200
267	WIT 200	425	WIT 200	425	WIT 200
268	WIT 200	426	WIT 200	426	WIT 200
269	WIT 200	427	WIT 200	427	WIT 200
270	WIT 200	428	WIT 200	428	WIT 200
271	WIT 200	429	WIT 200	429	WIT 200
272	WIT 200	430	WIT 200	430	WIT 200
273	WIT 200	431	WIT 200	431	WIT 200
274	WIT 200	432	WIT 200	432	WIT 200
275	WIT 200	433	WIT 200	433	WIT 200
276	WIT 200	434	WIT 200	434	WIT 200
277	WIT 200	435	WIT 200	435	WIT 200
278	WIT 200	436	WIT 200	436	WIT 200
279	WIT 200	437	WIT 200	437	WIT 200
280	WIT 200	438	WIT 200	438	WIT 200
281	WIT 200	439	WIT 200	439	WIT 200
282	WIT 200	440	WIT 200	440	WIT 200
283	WIT 200	441	WIT 200	441	WIT 200
284	WIT 200	442	WIT 200	442	WIT 200
285	WIT 200	443	WIT 200	443	WIT 200
286	WIT 200	444	WIT 200	444	WIT 200
287	WIT 200	445	WIT 200	445	WIT 200
288	WIT 200	446	WIT 200	446	WIT 200
289	WIT 200	447	WIT 200	447	WIT 200
290	WIT 200	448	WIT 200	448	WIT 200
291	WIT 200	449	WIT 200	449	WIT 200
292	WIT 200	450	WIT 200	450	WIT 200
293	WIT 200	451	WIT 200	451	WIT 200
294	WIT 200	452	WIT 200	452	WIT 200
295	WIT 200	453	WIT 200	453	WIT 200
296	WIT 200	454	WIT 200	454	WIT 200
297	WIT 200	455	WIT 200	455	WIT 200
298	WIT 200	456	WIT 200	456	WIT 200
299	WIT 200	457	WIT 200	457	WIT 200
300	WIT 200	458	WIT 200	458	WIT 200
301	WIT 200	459	WIT 200	459	WIT 200
302	WIT 200	460	WIT 200	460	WIT 200
303	WIT 200	461	WIT 200	461	WIT 200
304					

POUR COMMANDER

**PAR
TELEPHONE**

03 29 51 68 74

**PAR COURIER
EURO DEAL**

**46, Avenue du
Général de Gaulle
88110 BAON-L'ETAPE**

de commande à expédier à EURO DEAL 46, avenue du Général
Boule 88110 BAON-L'ETAPE (SANS REGLEMENT)

Prénom :

Adresse : _____
 Code Postal : _____ Ville : _____
 (Mention Obligatoire) _____ Pays : _____

Références		Prix
CONTRE REMBOURSEMENT CHEQUES OU ESPECES		49 F
Port :		
Total :		

Une poupée pleine aux as

Cigarettes et petites pépées

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : PHILIPS MEDIA.

GENRE : AVENTURE.

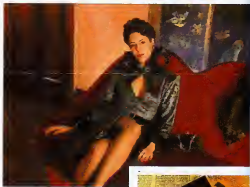
DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 300 F.

CONFIG. MINI. : 486 DX-33, 8 Mo, CD 2x.

Vieil imper, chapeau mou et whisky seront de rigueur pour démêler les fils d'un véritable sac de nœuds. Cette série noire située dans les années 40 met en effet le joueur dans la peau d'un authentique privé : fauché, désabusé mais très opiniâtre !

HAAAA... Humphrey Bogart... Philip Marlowe, les vieux films d'Howard Hawks... Les détectives paumés et solitaires qui séduisent les plus belles filles sans avoir besoin de se raser, sans arbores de voiture de sport, ni de téléphone portable... La belle époque, quoi. Mine de rien, il n'y a pas beaucoup de jeux qui permettent de vivre des histoires de

Lorsque l'on commence à en savoir trop, deux malabars vous kidnappent, décidés ▼ à vous faire parler.



▲ Certains personnages sont parfois plus intéressants à interroger que d'autres... Allez comprendre pourquoi !

Tiens, Mendrake ! Ha non, zut. ► c'est l'homme qui est à l'origine de tous vos malheurs et qu'il faut coincer !



gangsters dans une praire ambiance jazzy... On peut donc dire qu'Une poupée pleine aux as propose un environnement assez inhabituel et encore peu exploité. Bien sûr, il y a eu récemment The Pandora Directive, mais vous avouerez qu'après un monde post-apocalyptique peuplé de mutants et l'Amérique des bootleggers, des Pontiac et des Lucky Strike, il y a un monde... Allez, débouchons une bonne bouteille de bourbon, allumons-nous un clope et examinons de plus près cette sombre histoire de tramu. Scott Anger est un détective heureux. Enfin, entendons par là qu'il vient de perdre sa fiancée, abattue juste en bas de chez lui, que le proprio

lui réclame son loyer chaque matin et qu'il ne trouve strictement aucun sens à sa vie... Le rêve, quoi ! Heureusement, un beau matin, une superbe créature débarque dans son bureau et le charge de retrouver son petit ami, disparu depuis quelques jours. Une enquête de routine ? Allons donc, certainement pas puisque l'on va rapidement apprendre que l'homme recherché fricote avec la pègre et qu'il semble impliqué dans de sanglants règlements de compte et un vol de diamants... Au moins, l'investigation ne sera pas pépère et de nombreux écussons seront à éviter si l'on espère survivre. Le jeu entier est résolu à base de vidéos plein écran de



▲ Une fois la proprio payée, il ne reste qu'un seul moyen pour se rentrouler : jouer au poker avec ses amis !

C'est dans cette chambre ► d'hôtel que vous trouverez un diamant plutôt bien caché... Et le début des annus !



qualité moyenne et de photos digitales sans pour autant être un film interactif. On se déplace dans la ville grâce à une carte, et chaque fois qu'un nouveau lieu est accessible, on peut le fouiller à la pointe du curseur. Les objets glanés vont s'entasser dans un inventaire qu'il conviendra de gérer au mieux puisqu'il ne peut en contenir que quinze. Et comme on peut presque tout ramasser, mieux vaut réfléchir avant de s'encombrer ! Les interactions avec les personnages ont cependant la part belle puisque l'il y en a une bonne trentaine à interroger. Certains sont des connaissances de vieille date du détective, comme Ralph qui tient l'agence avec lui, Frankie, une jolie journaliste, ou bien un policier acariâtre particulièrement hanté de beignets. Ils sont extrêmement importants, il faudra donc les ménager, car ils donneront des informations vitales au joueur. Tous les titres, trucs, hommes de main, terrains ou jolies poupées viendront rigoureusement enrichir l'aventure à leur manière. Les discussions sont réussies de manière simple : on aborde les sujets de conversations grâce à une petite liste qui s'enrichit au fur et à mesure, et moyennant un peu de bratin et/ou quelques billets, les interlocuteurs coopèrent selon leur humeur. Il y a énormément d'actions à

accomplir pour faire avancer l'enquête : trouver et ramasser les objets parfois bien cachés, les utiliser à bon escient, poser les bonnes questions, fouiller, se rendre au bon endroit et au bon moment, tout cela devient vite fastidieux et réclame de la part du joueur autant d'attention que de perspicacité. Bien qu'il y ait souvent plusieurs moyens pour résoudre les énigmes, il est fréquent de tourner en rond et de rater des indices. Et comme on ne dispose que de quelques jours pour résoudre son enquête et qu'il faut savoir gérer le temps au mieux, on risque de faire bon usage du système de sauvegarde !

Polar noir

Du côté de l'ambiance, rien à dire : la voix off du détective qui débite régulièrement des aphorismes à trois ronds, les décors, les costumes rayés et la musique jazz donnent au jeu l'allure des films noirs traditionnels. La vidéo pixelisée et la résolution en VGA bon marché conviennent très bien au climat désillusionné du jeu. L'un des points forts de cette aventure est de ne pas être trop linéaire. Seules quelques actions capitales sont essentielles pour avancer, et l'on peut très bien trouver le fin mot de l'histoire sans avoir tout vu, d'où la possibilité de terminer Une



▲ Avant d'entrer quelque part, une photo détaille l'aspect extérieur. Ici, une blanchisserie tenue par des asiatiques.

Damned ! Blood and Guts ! Ils ont eu Ralph, votre fidèle ami ! Fais de Scott Anger, il faudra le venger ! ▼



◀ Ce bibendum vous a tabassé la veille. Déguisez-vous pour ne pas vous faire reconnaître.

poupée pleine au as de neuf manières différentes. Cette ouverture est tout à fait bien venue, compte tenu de la difficulté et de l'illogisme de certaines énigmes. Par exemple, on peut ramasser absolument tous les objets qui tombent sous la main, sans savoir ce que l'on va en faire. Pourquoi diantre s'encombrer de couverts, d'une ventouse, de mèches de cheveux ou d'un stéthoscope ? Mais pour réparer un monte-charge, ouvrir une porte, se confectionner une moustache pos-

Voici votre barbier. Il est vivement conseillé d'aller lui rendre visite chaque matin pour être présentable ! ▼



L'avis de Luc-Santiago



Si l'on a toujours rêvé de se rejouer *Le Grand Sommeil* ou *Le Dahlia Noir* dans la peau d'un détective fatigué mais attachant et de pénétrer dans le monde nébuleux des caïds, des cabarets et des truands en tout genre, Une poupée pleine aux as est un choix judicieux. On y baigne en effet dans une solide ambiance de polar noir des années 40 avec à la clé, une aventure plutôt complexe (peut-être trop !). C'est cependant bien vu, le doublage en français est tout à fait acceptable mais l'on se lasse malheureusement un peu vite...

► tiche et écouter aux portes, bien sûr ! C'est évidemment le lot de pas mal de jeux, mais cela n'est toujours un peu au réalisme... Heureusement qu'il existe souvent différents moyens de se tirer d'embarras !

Un comportement bizarre

Au fil de l'aventure, les réactions des personnages peuvent changer en fonction du comportement et des découvertes du joueur. Quelques événements inattendus viennent cependant faire rebondir l'aventure, comme l'assassinat d'un proche ou l'enlèvement d'une jolie fille à qui l'on tient. Pour stresser un peu plus, certains passages sont en temps limité : si l'on fouille un lieu après avoir écarté l'empêcheur (-euse) de fouiller en rond ou que l'on tend un piège à quelqu'un, on ne dispose que de quelques minutes (parfois quelques secondes) pour agir. Les hésitations sont donc décisives et lorsqu'on échoue, on ne peut pas toujours rattraper la bourde. Même si le jeu est en



Ce n'est pas votre ► bureau mais celui de Frankie, l'ami journaliste. Profitez de son absence pour le fouiller.



► Chaque lieu comporte quelques écrans fixes qu'il convient de balayer à la souris, histoire de ne rien oublier.



► Chapeaux mous, bretelles, etc. La pénologie du vieux polar américain est au complet.



Le plan de la ville ► comprend plusieurs écrans. C'est votre moyen de locomotion le plus rapide.



► A l'occasion, il est conseillé de jouer les Fantomas : une moustache postiche et la tour est joué !

plein écran, l'interface est relativement conviviale : en cliquant sur les deux boutons de la souris, on fait apparaître l'inventaire et le carnet de notes. Le seul problème réside dans la gestion des sauvegardes qui sont uniquement accessibles à partir du bureau du détective. Impossible donc de sauver une partie dans une situation à risque lorsqu'on est à l'autre bout de la ville. Et comme chaque déplacement grignote un peu plus de temps, il vaut mieux éviter de cumuler les allers et retours au bureau.

Mais pour réaliser un jeu intéressant, il ne suffit pas de digitaliser des photos et des vidéos ou de multiplier les interactions : la présence d'une bon-

ne histoire est indispensable. Ici, vu la multitude de personnages différents (qui ont tous, en plus, quelque chose à se reprocher) et de leurs relations, le scénario se complique progressivement pour se transformer rapidement en véritable imbroglio. Il vaut mieux suivre le jeu de très près et avoir une bonne mémoire si l'on ne veut pas se retrouver paumé au bout de trois heures ! Sans être particulièrement inventive, l'histoire tient la route, mais ses nombreuses complications sont susceptibles d'égarer un peu le joueur non averti ou distrait. En d'autres termes, je conseille à la bleusaille de passer son chemin. Les autres trouveront dans ce jeu matière à cogiter dans le climat agréable et très bien rendu des années 40.

Luc-Santiago Rodriguez



► Frankie, votre ami journaliste (et ex-petite amie) enquête sur la même affaire que vous. Ménagez là !



INTÉRÊT



GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	14

► CONFID. RECOMMANDÉE : Pentium 90, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

- ✓ Videos fluides.
- ✓ Scénario intéressant.
- ✓ V.F. réussie.
- ✓ Histoire compliquée.
- ✓ Gestion des sauvegardes.
- ✓ Seulement trois jules !

WIAL FRANCE S.A.R.L.

BP 33 - 95502 GONESSE CEDEX

01 39 87 09 90 – Fax : 01 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés,
demandez directement, grâce au nouveau service minitel :
3615 ALLGAMES*WIAL

MERCI BIEN
DE VOTRE
COMPLAISANCE

HEURES D'OUVERTURE
Lundi au
Vendredi :
10 heures à
21 heures
Samedi :
10 heures à
18 heures

Wial

MAC COMPATIBILITY

[illegible]

IBM PC

100	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200											
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131																																																																					

CO. FROM THE

[illegible]

6.02 11/08/1998 P.S.

[illegible]

CB-RGM-PC, PETG, PBT

[illegible]

2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030 2031 2032 2033 2034 2035 2036 2037 2038 2039 2040 2041 2042 2043 2044 2045 2046 2047 2048 2049 2050 2051 2052 2053 2054 2055 2056 2057 2058 2059 2060 2061 2062 2063 2064 2065 2066 2067 2068 2069 2070 2071 2072 2073 2074 2075 2076 2077 2078 2079 2080 2081 2082 2083 2084 2085 2086 2087 2088 2089 2090 2091 2092 2093 2094 2095 2096 2097 2098 2099 2100 2101 2102 2103 2104 2105 2106 2107 2108 2109 2110 2111 2112 2113 2114 2115 2116 2117 2118 2119 2120 2121 2122 2123 2124 2125 2126 2127 2128 2129 2130 2131 2132 2133 2134 2135 2136 2137 2138 2139 2140 2141 2142 2143 2144 2145 2146 2147 2148 2149 2150 2151 2152 2153 2154 2155 2156 2157 2158 2159 2160 2161 2162 2163 2164 2165 2166 2167 2168 2169 2170 2171 2172 2173 2174 2175 2176 2177 2178 2179 2180 2181 2182 2183 2184 2185 2186 2187 2188 2189 2190 2191 2192 2193 2194 2195 2196 2197 2198 2199 2200 2201 2202 2203 2204 2205 2206 2207 2208 2209 2210 2211 2212 2213 2214 2215 2216 2217 2218 2219 2220 2221 2222 2223 2224 2225 2226 2227 2228 2229 2230 2231 2232 2233 2234 2235 2236 2237 2238 2239 2240 2241 2242 2243 2244 2245 2246 2247 2248 2249 2250 2251 2252 2253 2254 2255 2256 2257 2258 2259 2260 2261 2262 2263 2264 2265 2266 2267 2268 2269 2270 2271 2272 2273 2274 2275 2276 2277 2278 2279 2280 2281 2282 2283 2284 2285 2286 2287 2288 2289 2290 2291 2292 2293 2294 2295 2296 2297 2298 2299 2300 2301 2302 2303 2304 2305 2306 2307 2308 2309 2310 2311 2312 2313 2314 2315 2316 2317 2318 2319 2320 2321 2322 2323 2324 2325 2326 2327 2328 2329 2330 2331 2332 2333 2334 2335 2336 2337 2338 2339 2340 2341 2342 2343 2344 2345 2346 2347 2348 2349 2350 2351 2352 2353 2354 2355 2356 2357 2358 2359 2360 2361 2362 2363 2364 2365 2366 2367 2368 2369 2370 2371 2372 2373 2374 2375 2376 2377 2378 2379 2380 2381 2382 2383 2384 2385 2386 2387 2388 2389 2390 2391 2392 2393 2394 2395 2396 2397 2398 2399 2400 2401 2402 2403 2404 2405 2406 2407 2408 2409 2410 2411 2412 2413 2414 2415 2416 2417 2418 2419 2420 2421 2422 2423 2424 2425 2426 2427 2428 2429 2430 2431 2432 2433 2434 2435 2436 2437 2438 2439 2440 2441 2442 2443 2444 2445 2446 2447 2448 2449 2450 2451 2452 2453 2454 2455 2456 2457 2458 2459 2460 2461 2462 2463 2464 2465 2466 2467 2468 2469 2470 2471 2472 2473 2474 2475 2476 2477 2478 2479 2480 2481 2482 2483 2484 2485 2486 2487 2488 2489 2490 2491 2492 2493 2494 2495 2496 2497 2498 2499 2500 2501 2502 2503 2504 2505 2506 2507 2508 2509 2510 2511 2512 2513 2514 2515 2516 2517 2518 2519 2520 2521 2522 2523 2524 2525 2526 2527 2528 2529 2530 2531 2532 2533 2534 2535 2536 2537 2538 2539 2540 2541 2542 2543 2544 2545 2546 2547 2548 2549 2550 2551 2552 2553 2554 2555 2556 2557 2558 2559 2560 2561 2562 2563 2564 2565 2566 2567 2568 2569 2570 2571 2572 2573 2574 2575 2576 2577 2578 2579 2580 2581 2582 2583 2584 2585 2586 2587 2588 2589 2590 2591 2592 2593 2594 2595 2596 2597 2598 2599 2600 2601 2602 2603 2604 2605 2606 2607 2608 2609 2610 2611 2612 2613 2614 2615 2616 2617 2618 2619 2620 2621 2622 2623 2624 2625 2626 2627 2628 2629 2630 2631 2632 2633 2634 2635 2636 2637 2638 2639 2640 2641 2642 2643 2644 2645 2646 2647 2648 2649 2650 2651 2652 2653 2654 2655 2656 2657 2658 2659 2660 2661 2662 2663 2664 2665 2666 2667 2668 2669 2670 2671 2672 2673 2674 2675 2676 2677 2678 2679 2680 2681 2682 2683 2684 2685 2686 2687 2688 2689 2690 2691 2692 2693 2694 2695 2696 2697 2698 2699 2700 2701 2702 2703 2704 2705 2706 2707 2708 2709 2710 2711 2712 2713 2714 2715 2716 2717 2718 2719 2720 2721 2722 2723 2724 2725 2726 2727 2728 2729 2730 2731 2732 2733 2734 2735 2736 2737 2738 2739 2740 2741 2742 2743 2744 2745 2746 2747 2748 2749 2750 2751 2752 2753 2754 2755 2756 2757 2758 2759 2760 2761 2762 2763 2764 2765 2766 2767 2768 2769 2770 2771 2772 2773 2774 2775 2776 2777 2778 2779 2780 2781 2782 2783 2784 2785 2786 2787 2788 2789 2790 2791 2792 2793 2794 2795 2796 2797 2798 2799 2800 2801 2802 2803 2804 2805 2806 2807 2808 2809 2810 2811 2812 2813 2814 2815 2816 2817 2818

[illegible]

ANNALS

INTERVIEW
 THE NEW YORK TIMES, 1991

PC CD ROM CHANGE

Reservé aux Adultes

FRANCIS ET CULTURES**ACCESORIES & MULTIMEDIA PC**

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Commandez* par téléphone 01 39 87 09 90 ou fax 01 39 85 88 80

 Collez ce coupon à votre adresse tous les jours entre 8 h et 12 h → pour livraison en 24 h par Jet Service

Norm

Adressa

Tel:

Code postale Ville

☐ Je certifie être majeur (signature obligatoire pour l'achat de CD ROM Charmé)

Règlement :

☐ Je joins un mandat lettre ou chèque (paiement de l'abonnement uniquement par virement bancaire ou mandat international)

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port)

pour frais de contre remboursement

	Qte	Prix	Montant
MATÉRIEL DE JEUX :		Port 31 F	
		Total	

DATE PORT: Expires: 31 E—, Jerusalem 24/49 b

France : 31 F → L'Espresso 24/46 ff

Pour toute commande au-delà de 800F
30€T GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Ou commander sur papier libre

NBA Live 97

In your face !

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS.

GENRE : SIMULATION SPORTIVE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MINI. : P90, 16 Mo, Win95, CD 2x.

Comme chaque année, Electronic Arts nous sort sa version de NBA Live attendue par tous les amateurs de basket-ball. Mais les séries à rallonge sont-elles toujours efficaces ? Slams en séries pour savoir si c'est toujours le meilleur jeu de basket sur PC.

LA MODE est au basket américain. Il suffit juste de regarder autour de soi pour s'en apercevoir. Qui n'a pas dans sa famille un frère, un cousin qui s'habille avec de grosses baskets et une casquette « Chicago Bulls » ou « L.A. Lakers », quand ce n'est pas le blouson à l'effigie du maître Jordan, Michael de son prénom et « Air » de son surnom ? C'est sans doute un peu pour ça qu'Electronic Arts nous ressort chaque année du NBA Live, je vous

Vas-y Pippen, fait
▼ pêter la poudre !



▲ Badabadsboom ! Le méga dunk interplanétaire de Rodman !

rassurer tout de suite, NBA Live 97 n'est pas un ratage complet. Même pas un petit ratage, c'est une pure merveille. Tout y est. Ainsi, vous retrouverez les 29 équipes de la NBA, des mythiques Chicago Bulls aux moins mythiques, mais aujourd'hui en perdition, L.A. Lakers (et ce n'est pas l'arrivée de Shaquille « le gros » O'Neal qui semble y changer quelque chose). Pourtant, comme d'habitude, il y a un léger problème. Où sont Michael « God » Jordan et Charles Bark-

ley ? Et bien comme d'habitude, ils sont absents du jeu pour une raison de gros sous. C'est bien de jouer les stars mais les sponsors de ces deux super-vedettes devraient un peu moins regarder leur porte-monnaie et penser aux fans que nous sommes. Toute fois, vous pourrez éditer de nouveaux joueurs et palier ainsi à ces petits désagréments. Seul problème, on attend que les nouveaux joueurs soient définis non pas au pif mais selon les caractéristiques, juste histoire de créer un Jordan digne de ce nom et non pas un gouaillé quelconque.



I love this game !

Continuons un peu dans la technique. C'est George Eddy qui présente les matchs et Eric Besnard qui les commente. Le duo de Canal + fonctionne décidément à merveille. Toujours est-il que l'ambiance sonore est formidable, avec ses tambours, ses musiques et ses applaudissements. Côté caméra, huit vous seront proposés, et ô merveille, toutes sont jouables. On ne nous avait pas habitués à ça. Bravo Electronic Arts. Vous allez donc pouvoir vous exploser en nat-

Chaque joueur a droit à sa
photo avant le match. Ici, le grand
Rodman fait des siennes.



Faute défensive



1 Personne(s)



◀ O'Neal fait une grosse faute, et ça vous étonne, vous ?

Les équipes sont prêtes. Ce soir, c'est Chicago qui reçoit.

ch d'exhibition, en championnat ou en play off sur 3, 5, 8 ou 12 minutes par quart-temps. C'est du tout bon. Bon, on a fini avec le côté rébarbatif mais ô combien nécessaire de l'aspect technique du jeu et concluons que NBA Live 97 mérite un petit 19/20 pour ça. Maintenant, jouons un jeu. Ce sont sur de magnifiques terrains que vos joueurs tout en 3D vont s'affronter. Et dès le départ, l'action devient délirante, ça dunk de partout, ça slam sans cesse, et que je t'écraie

un méga-dunk interplanétaire sur ta face, et que je te fais quitter ton ship avec un dribble de la mort qui tue, et que je t'embrasse avec une passe dans le dos qui te laisse dans le vent... c'est un véritable régal artistique sur lequel Georges Eddy perdrait même son vocabulaire. Une merveille. Et si certains se plaignent que l'action est parfois brouillonne, cotisez-vous pour leur acheter des lunettes. Tout est clair, net, sans bavure et délicieux comme une dinde aux marrons un

Créez vos stars

Quelques stats pour ceux qui désirent créer les grands absents : Michaël « Air » Jordan, arrière shooteur, Chicago Bulls, n°23, 1m 98, 96 kg, look 1, droitier, couleur 6, université North Carolina, 11 années pro. Charles Barkley, ailier fort, Houston Rockets, n°4, 1m 98, 113 kg, look 1, droitier, couleur 5, université Auburn, 12 années pro. Et comme par hasard, les autres stats correspondent pile-poil à celles des « players roosters » des deux équipes. Comme c'est bizarre...



▲ Rodman overjam la tronche de l'adversaire, et de deux points supplémentaires !

L'avis de Cedric



Je ne suis pas à proprement parler un fan de basket. Je dois même avouer que les hurlements de mon frère devant un dunk, aussi magistral soit-il, de Michaël Jordan m'horripilent et me poussent à avoir une dent contre ce sport. Seulement voilà, NBA Live 97, malgré ses gros besoins en configuration, est une pure merveille. Tout y est pour que les fans retrouvent l'ambiance des grands matchs et pour que les détracteurs revolent leurs jugements et se mettent à acheter des tee-shirts des Chicago Bulls. Il y a du génie dans ce soft.



▲ Avant toute chose, il s'agit de pallier à un gros manque et créer un Michaël Jordan.

soir de réveillon. Pour conclure, disons que le problème majeur de NBA Live 97 est d'être réservé aux grosses config. Il vous faudra un Pentium 120 pour un confort acceptable et 16 Mo de Ram. Mais si vous répondez à ces critères, vous allez en passer des nuits blanches à vous superdunker la tronche et vous overslammer les rougnolles sur ce qui fût, est, et restera encore longtemps le meilleur jeu de basket sur PC.

■ Cedric Gasperini



▲ Pippen a sorti la grosse artilleuse et dunk à tout va !



GRAPHISME	18	✓ Superbe.
SON	16	✓ Complet.
ANIMATION	17	✓ Réalisation.
DURÉE DE VIE	17	

◆ CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 120, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse, Win95.

✓ Grosse config.
Pas Jordan.

Sensible World of Soccer 97

Des Lego en short

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : SENSIBLE SOFTWARE/GTI.

GENRE : SIMULATION SPORTIVE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 300 F.

CONFIG. MINI. : 486 DX4-66, 8 Mo, CD 2x.

Il y a à peine plus d'un an, Sensible transformait son mythique Soccer en divin Sensible World of Soccer. Aujourd'hui, ce qui est considéré par beaucoup comme la meilleure simulation de football existant sur PC nous revient dans une version 97.

Plus de 22 000
joueurs j'aie
choix pour
faire quelques
▼ emplettes.

SENSIBLE WORLD of Soccer 97 est, comme son nom l'indique, un jeu de foot. Et inévitablement, je me suis jeté à la gorge d'Olivier, n'acceptant de desserrer les mâchoires que si c'était moi qui en faisais le test. Comme j'écris actuellement ces lignes, c'est qu'il en a déduit qu'un jeu de foot, aussi mythique soit-il, ne valait pas la



▲ Grosse praline au ralenti, histoire de nettoyer les toiles d'araignées dans la lucarne.

peine de risquer de perdre la vie et ainsi rater la délicieuse dinde aux marrons que lui concocte chaque Noël sa douce et tendre maman. Mythique disais-je car les plus anciens se souviendront de Sensible Soccer, ce bon vieux Sensible, qui a fait la joie des Ataristes et ensuite, des premiers pcistes. Les plus jeunes d'entre nous, quand à eux, se souviendront de Sen-

sible World of Soccer paru l'année dernière. Cette version 97 reprend grosso modo les mêmes atouts de son prédécesseur. Graphiquement parlant, c'est très loin d'un Fifa 97 ou d'un Euro 96 (pour comparer aux plus récents), certes oui, mais la jouabilité, hé, vous en parlez de la jouabilité ? Et bien Sensible World of Soccer 97, comme le 96, explose tout ce qui se fait de mieux dans ce domaine. Et c'est bien pour cela qu'on s'y amuse vraiment. Alors ça a beau être moche, c'est tellement amusant, que ce soit au paddle, au joystick ou au clavier, qu'on prend en plaisir fou.

Crampons bonheur

L'atout principal de Sensible World of Soccer 97 est de proposer les vraies équipes, avec les vrais noms des joueurs, de 25 championnats dans le monde, et pour la majeure partie d'entre eux, les divisions 1 et 2. Bref, ce sont plus de 22000 joueurs qui ont



▲ Carton, ouais, c'est lui qui m'a agressé, c'est lui m'aiseur !



▲ Le choc de la saison, Alliez l'O.M., allez l'O.M., all... Re pas taper, pas taper.

Je sens que je vais me mettre le foot
▼ Paris a dos, moi.



▲ Il existe différents types de terrains: gras, humides, secs mais non gardien, il préfère les pâquerettes.

répertoriés. Vous pourrez toujours lire des échanges, acheter ou vendre vos petits pétaiots chéris tout en prenant garde à ne pas exploser votre budget qui, même s'il est régulièrement renfloué par les recettes de vos rencontres, a tôt fait de plonger dans le rouge. Bien, c'est génial tout ça me dîtes-vous, mais laissez kin d'neuf ? Et bien par rapport à la version 96, Sensible World of Soccer 97 propose quelques améliorations. Des boussinnes un poil plus grands, un poil plus intelligents sur le terrain, une difficulté renforcée (tant mieux, j'en avais marre de battre le Milan A.C. avec le F.C. Tyrol par 10 à 0 dans la

version précédente), des arbitres plus sévères (cinq cartons rouges en deux matchs, c'est un peu fort...) et quelques statistiques supplémentaires. Déjà, votre président sera plus présent dans la vie du club en vous conseillant plus souvent. Ensuite, les joueurs remplaçants ne sont plus des sous-lavettes prêtées avec dédain par un club adverse mais des joueurs de réserve de votre club et des espoirs à l'essai. Vous pourrez ainsi bénéficier de leurs talents et peut-être découvrir de nouveaux chefs du stade. Une partie entraînement a été incorporée dans laquelle vous ferez un match avec les joueurs présents dans votre club, titulaires ou réserves mélangés. Ici comme ailleurs, vos Lego [Ndlr: renseignements pris, Cedric trouve que les joueurs ressemblent à de petits persos en Lego, et en plus il espère qu'à chaque fois qu'il cite la marque de ladite société celle-ci lui enverra une boîte pour son Noël] pourront se blesser mais leur absence fait que les espoirs ne restent pas dans votre club. Une autre chose manquant cruellement à la version précédente, c'est un récapitulatif des années de management effectuées. Manque ici comblé.

L'avis de Cedric



Voici le retour tant attendu du plus grand jeu de foot jamais réalisé sur PC à mes yeux. Et pas de déception. Des efforts pour compléter et améliorer la version 96 ont été faits et ils se voient. Les graphismes, même s'ils sont toujours loin d'un Fifa ou d'un Actua Soccer, ont été agrandis et la jouabilité est toujours aussi merveilleuse. Aussi, réunir autant de données sur le foot dans le monde mérite évidemment tous nos applaudissements. Et ce n'est pas Thierry qui dira le contraire puisqu'il ne cesse de battre des mains.



▲ Une autre nouveauté: le dossier de gestion du grand Gumbo



▲ Marseille premier l'année prochaine, j'entraîne le P.S.G

Alors pour ceux qui reprocheront le manque d'amélioration graphique saisissante, je répondrai qu'à trop changer, Sensible y perdrait son âme. Et c'est bien beau d'en mettre plein la vue avec des stades mirobolants et des joueurs plus vrais que nature, mais Sensible World of Soccer donne le pion à tous ses adversaires pour ce qui est de la jouabilité, des statistiques récentes et surtout, le plus important, pour ce qui est du fun. Pour tout ça, ce soft mérite au moins cinq étoiles. Patates à qui s'y opposera.

Cedric Gasperini



GRAPHISME	13
SON	15
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	18

✓ Toutes les équipes.

✓ Aspect gestion.

✓ Jouabilité.

→ Graphismes.

❖ CONFID. RECOMMANDÉE :
486 DX4-66, 8 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom double
vitesse.



▲ Ben c'est pas mirobolant au niveau du compte en banque, combien il reste Canto ? 80 millions ?

Football Manager

Gestion de crampons

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : SIERRA.

GENRE : GESTION SPORTIVE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE, ENV. 350 F.

CONFIG. MIN. : 486 DX-33, 8 Mo, CD 2X, SVGA.

Tout le monde sait que l'argent pourrit le sport. Mais ce sont toujours les mêmes qui en profitent. Football Manager de Sierra a décidé de combler ce manque en vous transformant en loup de la finance dans le monde du football, pots de vin compris.

ATENTION, ce jeu de foot n'en est pas un. Ben non. C'est une simulation de pognon sportif. Vous voilà donc à la tête d'un club en première, seconde division ou nationale une. Mieux que ça, vous pourrez choisir parmi les trois premières divisions françaises,



▲ Il est beau mon stade. Dites, vous pensez à moi pour la coupe du monde ?

anglaises ou allemandes. Ça commence très bien. Quand vous apprendrez que tous les noms des vrais joueurs ont été rassemblés, vous êtes tout près d'applaudir. Vous choisissez votre équipe préférée et vous lancez dans la grande aventure. Vous voilà donc devant votre stade, repré-

senté à la façon de Sim City, en 3D. À ce moment, c'est l'explosion de joie. Les options sont tellement nombreuses que vous vous levez de votre chaise, grimpez sur le bureau et battez des mains frénétiquement. Attention, l'énumération de toutes vos possibilités commence. Accrochez-vous bien. Vous pouvez améliorer les constructions de votre stade, à savoir rajouter des places, augmenter les accès, rajouter des restaurants, bars, buvettes, stands, kiosques, parkings, décider du prix des tee-shirts, fanons, programmes, survêtements, stylos, et tout un tas d'autres choses, boissons comprises, qui vous feront gagner plein de bon broussouf.

Options en folie

Ensuite, dans votre bureau, vous pouvez rechercher des joueurs à acheter, en mettre sur la liste des transferts, et, grande et louable nouveauté, parer sur les résultats, donner des des-



▲ Allez, entraînement intensif sept jours sur sept. Et on ne discute pas sinon c'est vingt tours de terrain !

◀ Les matchs ne sont pas passionnants mais on peut les passer et n'avoir que le résultat.



Ben... je viens vous voir
concernant mon découvert de
498 millions de francs... je peux
payer en plusieurs fois ?

« Tous les joueurs sont
« découpés » en différentes
caractéristiques.

de table et truquer des matchs. Je vois d'ici vos grands sourires ébahis à l'idée d'aller bêcher votre jardin au beau milieu de la nuit... Vous pouvez également chercher des sponsors, vous occuper de la pub qui entoure le terrain, vérifier les résultats du jour ou de l'année, regarder le classement des meilleurs buteurs, du meilleur entraîneur, et ce n'est pas tout. Ben non. Vous pouvez encore décider des tactiques de votre équipe, leurs placements, qui tire les corners, les pénals, les coup francs, nommer votre capitaine, programmer l'entraînement tout au long de la semaine grâce aux huit possibilités (course, attaque, défense, etc.), envoyer vos joueurs au ret, en France ou à l'étranger, organiser des matchs amicaux, nommer votre entraîneur, votre kiné et votre

chasseur de tête. Important également, la possibilité de faire des emprunts à votre banquier ou placer vos sésus, juste histoire d'avoir de quoi offrir une bonne dinde aux marrons à vos joueurs pour les fêtes. Ben. On va s'arrêter là parce que sinon on y est encore demain. Toujours est-il que des centaines d'options vous attendent et qu'elles rendent le jeu encore plus réaliste. Les matchs, eux, se déroulent sous la forme d'une petite animation simplifiée avec des mogwai riquiquis courant sur le terrain et se collant des buts, quand bien même ils décident de s'en coller. Pas évident tout cela, car ça demande une bonne gestion de vos joueurs, notamment face aux blessures et aux entraînements particuliers. Football Manager est donc ce qui se fait de mieux en

L'avis de Cedric



N'ayons pas peur de le dire, **Football Manager** est le meilleur soft de gestion sportive sur le marché. Et même si trop d'options nuisent à une bonne compréhension, on se prend rapidement au jeu, à en perdre le boire et le manger. Si le monde de la finance est habituellement morne et pénible, **Sierra l'a ici transformé en univers passionnant**. L'interface est parfaite, la prise en main rapide, bref, une vraie réussite. À consommer avec modération sous peine de se mettre à bêcher son jardin, des fois qu'une enveloppe s'y cache...



Euh... des stylos à bille à 900 F, ce n'est pas un peu cher par hasard ?

matière de gestion footcheballistique. Mais le soft ne déroge pas à la sainte règle des critiques. En effet, l'abondance des options fait que l'on s'y perd facilement ou tout du moins que l'on oublie souvent quelque chose à faire. D'autre part, les placements des joueurs ne sont pas très bien expliqués (il joue à quel poste Tarama, gardien ou avant-centre ?) et les matchs ne se révèlent pas d'une intensité phénoménale. Ceci dit, avec sa possibilité de jouer jusqu'à huit joueurs, son réalisme détonnant, sa bonne gestion des différentes coupes et championnats et son interface impeccable, **Football Manager** est le jeu indispensable à tout dingue de foot. Un jeu sévèrement brûné qui ravira les Tapie en herbe.

Cedric Gasperini



▲ Et si on soudoyait Valenciennes pour qu'ils perdent ? Qu'en dis-tu Christophe ? Meu nan, j'rigole !



Bonjour Monsieur,
c'est à vous ces
belles coupes ? ▼

INTÉRÊT

GRAPHISME 14

SON 08

ANIMATION -

DURÉE DE VIE 18

✓ Très très complet.

✓ Réaliste.

✓ Corruption.

✓ Matches sans intérêt.

Parfois confus.

◆ **CONFIG. RECOMMANDÉE :**
486 DX4-66, 8 Mo, SVGA,
lecteur CD-Rom double
vitesse.

AD & D Blood and Magic

Golem à tout faire

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : INTERPLAY.

GENRE : STRATÉGIE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MIN. : PENTIUM 60, 8 Mo, CD 2x.

Alors d'accord, vu de loin, Blood and Magic ressemble beaucoup à un clone de Warcraft. Pourtant, en dehors de sa dimension « temps réel », il partage peu de points communs avec son prédécesseur. C'est tant mieux : il y en a marre des clones tristes !

COMBIEN D'ENTRE vous vont lire ce test ? Combien ? Un. Peut-être deux. Quoi, vous ? Non, attendez, soyez raisonnable ! Vous avez vu les photos d'écran ? C'est grave, non ? À une époque où les softs esthétiques jaillissent de partout et dans tous les



▲ Une partie qui commence mal : deux pauvres unités face à une invasion de morts vivants !



▲ Chaque scénario se présente sous forme romancée... dans le style images d'Épinal.

sens, comment un éditeur peut-il encore nous proposer un jeu de stratégie en VGA sans rougir de honte ? Hein, comment ? Et ce n'est pas un cas isolé ! Non, vraiment, si vous êtes en quête d'un jeu qui puisse vous ravir les sens, laissez tomber tout de suite et tournez immédiatement la page. Si, si, j'insiste : tournez la page !

Bon, je vous laisse encore quelques minutes de réflexion, je ne voudrais pas que vous poursuiviez machinalement la lecture de cet article pour me reprocher ensuite de vous faire perdre votre temps. Tie, tac, tie, tac.

Atelier poterie

Bon alors, c'est sûr, vous restez ? C'est très sympa, merci, je me sens déjà moins seul. En plus, maintenant que nous sommes entre nous, je peux vous le dire : Blood and Magic, malgré des graphismes aux limites de la provocation, constitue quand même une bonne surprise (un peu l'inverse

de la dinde au marçons à Noël : n'importe quoi, ni surprise). À commencer par un principe de jeu complètement original : les troupes à modeler.

En effet, dans ce wargame en temps réel, vous n'incarnez pas un général traditionnel mais un magicien qui mobilise les forces de la nature (mana) pour façonner diverses unités combattantes, humaines et moins humaines : ghoules, gnomes, dragons...



▲ La carte globale. Vous y choisissez votre scénario, celui-ci se subdivisant en plusieurs missions (30 environ).

En cas de besoin urgent, ►
il est possible de forcer le
transfert du mana des
pyramides à la Vitaforge.

Je transforme rapidement un
polem de base en guerrier.
▼ Il y a urgence !



Vos unités
peuvent détruire
des infrastructures
pour y trouver
des objets
magiques... et/ou
des monstres. ►



on nage bien sûr en pleine hero/fantasy, l'univers d'AD & D (Adventure Dungeons and Dragons) n'ayant pas pour réputation de se situer dans un futur lointain ! Bon, je passe rapidement sur le but de ce wargame (laminer les troupes de l'adversaire, Mage lui aussi) pour vous expliquer immédiatement comment bâtir une armée. Alors voilà, au début de chaque scénario (destruction/annexion de bâtiments, annihilation des troupes ennemies, etc.), vous disposez d'une Vitaforge, une sorte de porte magique d'où vous pouvez ne faire sortir qu'un seul type d'unité : des golems.

Simple mais efficace

Ces golems possèdent une (poly)morphologie assez complexe. Vous pouvez les déplacer et les faire combattre comme des unités normales mais dès que vous les laissez inactifs ils se métamorphosent en pyramides collectrices de mana. Au bout d'un certain temps, lorsque ces pyramides atteignent dix points de mana, elles les transfèrent automatiquement vers votre Vitaforge, vous permettant alors de créer de nouveaux golems... donc toutes les unités du jeu.

Car les golems - assez fubulaires au combat - ne sont en fait que des embryons en attente d'une forme définitive. Vous devrez transformer une partie d'entre eux en « vraies » unités en les déplaçant auprès de six struc-

tures spécialisées : caserne (guerrier, ranger), pierre de rune (furie, dragon), crypte (zombie, spectre)... ces structures s'érigent en fusionnant quatre golems sur des sites de fondation précis, particulièrement convoités d'un point de vue tactique. Enfin... quand je dis « tactique », n'exagérons rien. Même si vous pouvez transformer vos golems en muraille de pierre (ils constituent vraiment la matière pre-



▲ En tuant des créatures ennemies, vous gagnez des points d'expérience qui vous permettront de choisir un nouveau type d'unités à créer.



▲ Un bestiaire vous décrit les caractéristiques de chaque créature (résistance et pouvoirs spéciaux).

L'avis d'Éric



Je me suis déjà donné à Blood and Magic durant une bonne grosse poignée d'heures... et je vais continuer ! Ben oui, je trouve le principe de jeu sympa et original et je n'ai pas honte de le dire. Oh, vous pouvez ironiser ! Je sais bien que les graphismes ne sont pas terribles ! Je regrette seulement que l'idée des « troupes à modeler » n'ait pas été mieux exploitée d'un point de vue esthétique et technique. Cela m'aurait évité de devoir entrer dans la clandestinité pour y jouer en réseau... loin des vos ricanements stupides !

◀ Bloquez la Vitaforge ennemie et c'est pratiquement gagné !



mière de toute chose !) et bloquer ainsi certaines voies d'accès. Blood and Magic n'a pas la richesse de Warcraft. Des principes de jeux simples, une seule ressource à glaner (mana), des sites de construction fixés d'avance, pas d'éditeur de scénario... même s'il est possible d'y jouer en réseau, on ne peut pas dire que les potentialités de jeu soient énormes. Reste que ce soft échappe au qualificatif de « sous Warcraft » grâce à son originalité et à sa dimension « jeu de rôles » : créatures dotées de pouvoirs spéciaux (peur, charme, souffle, etc.), objets magiques à glaner, missions liées entre elles par un scénario romancé... moi j'aime bien. Pas au point d'en oublier les graphismes, mais presque. ■

Éric Ernaux



INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	8
SON	13
ANIMATION	13
DURÉE DE VIE	15

- ✓ Concept original.
- ✓ Univers AD & D.
- ✓ Charme rétro.

► CONFIG. RECOMMANDÉE :
Pentium 90, 16 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom quadruple
vitesse.

- ✓ Graphismes
- ✓ Limites tactiques
- ✓ Ralentissements

Nascar Racing 2

Les routards du Nascar

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : SIERRA.

GENRE : SIMULATION.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MIN. : 486 DX2-66, 12 Mo, CD 2x.

Après le premier Nascar, piloter des monstres de 700 chevaux qui tournent inlassablement sur des circuits ovales est à nouveau possible ! Et qui dit nouvelle version, dit innovations : interface, graphisme, tout aurait donc été amélioré ? Voyons voir...

Durant les arrêts au stand, on peut choisir les pièces défectueuses à réparer en priorité.

▼ Prétique, non ?

AU DÉBUT, on se sent plutôt en sécurité, caparaçonné dans le cockpit de son gros véhicule. C'est lorsque le départ est donné et que la course démarre au quart de tour que les sueurs froides commencent à monter : les voitures accélèrent à vitesse grand V, le premier virage approche et... on occupe déjà la dernière place ! Bref, les vieux routards du Nascar savent qu'on ne conduit pas un bolide pareil comme une F1 ou une Indy Car. D'abord, la masse de ces voitures est incomparable et impose au pilote de



▲ Les vues extérieures d'une course ne sont pas très ergonomiques pour piloter, sauf en mode arcade.

Lorsque votre bolide fume comme ça et que la tôle est aussi gondolée, mieux vaut s'arrêter ! ►



Nascar un modèle de conduite assez particulier, pas évident à saisir (voire déconcertant !) lors des premières courses. Mais heureusement, l'adepte de la simulation étant d'un naturel persévérant (opiniâtre ?), nul doute qu'il parviendra à maîtriser, en y mettant le temps qu'il faut, un jeu comme Nascar Racing 2 !

Effectivement, la nouvelle version du jeu a bénéficié de nombreuses améliorations : les graphismes sont encore plus détaillés et le côté simulation a été particulièrement travaillé, faisant du dernier-né de chez Papyrus une référence du genre. Les dizaines d'options réglables avant chaque course (nombres et niveaux des concurrents, taille des circuits, temps, mode simulation ou arcade, nombreux réglages mécaniques), rappelant la complexité d'un Grand Prix 2. La gestion des équipes, les panneaux d'affichage, la présence des pilotes officiels et le mode championnat rendent ainsi Nascar Racing 2 plutôt ex-

haustif et vraiment susceptible de séduire les aficionados. L'incertitude des véhicules est tellement bien rendue que le joueur devra sans doute s'essayer au mode arcade avant de prétendre courir en mode simulation, désactivant ainsi la direction assistée, la prise en compte des dommages et le système de freinage automatique ! La difficulté assez corsée implique un entraînement intensif avant de remporter sa première victoire contre l'ordinateur, et moins de s'opposer à des concurrents humains de niveau équivalent, puisque Nascar Racing gère un mode multijoueur pouvant accueillir jusqu'à huit pilotes.

Destruction Nascar

La qualité des graphismes (en SVGA, mais la résolution VGA est aussi supportée) implique évidemment une machine de circonstance, comprenez un Pentium 166 de seconde main ou une excellente carte vidéo, même si tous les détails pe-





SON 2000 rps/sec 100% 100% 100% 100%

▲ Si l'on regarde bien, on aperçoit le conducteur à travers le pare-brise : souriez, vous êtes filmé !

On peut ► paramétrer les courses très finement grâce à cet écran.



vent être réglés. Comme dans Destruction Derby, les dégâts occasionnés par les collisions déforment la carrosserie des bolides et affectent leurs performances. Après quelques chocs, un petit arrêt au stand s'imposera donc si l'on ne désire pas terminer la course au milieu du circuit, fumant et dégingué ! Notons que cette séquence de jeu est plutôt bien gérée puisque l'on peut choisir les réparations à effectuer afin de raccourcir le temps nécessaire à la remise en état de la voiture.

En plus des réglages pointus laissés à l'appréciation du joueur mécanicien (ou ayant consciencieusement potas-

sé la doc), d'autres options agrémentent le jeu comme le traditionnel magnétoscope, la possibilité de reprendre sa voiture et, durant les courses, une liaison radio avec le stand donnant des informations régulières sur les concurrents, les dommages ou le classement. En course, seules trois vues sont disponibles : une vue intérieure cockpit malheureusement trop petite et deux extérieures, vues de derrière à réserver aux Pentium puissants. Durant les Replay avec le magnétoscope, on a néanmoins le loisir de jouer au réalisateur en herbe puisque plusieurs autres caméras y sont disponibles,



▲ Remarquez le tableau de bord très bien restitué... Mais... il n'y a pas de volant ?

L'avis de Luc-Santiago

★★★

Je l'avoue très humblement : enchaîner 40 tours sur des petits circuits ovales, même aux commandes de dangereux bolides de 700 chevaux, ne m'a jamais vraiment passionné. Mais si Papyrus sort une suite à son fameux Nascar, c'est qu'il doit bien exister des dingues de ce genre de courses ! Et bien à tous ceux-là (et à eux seuls), pas d'hésitation, je leur conseille Nascar Racing 2. Les autres risquent en effet de s'endormir au bout du quinzième tour de circuit, ce qui au volant d'une voiture de course, est plutôt dangereux.



◀ Sur ce circuit, la course se déroule de nuit. Pas besoin de phares, l'éclairage est optimum !



◀ Au début, nul doute que vos concurrents passent le plus clair de leur temps à vous dépasser !

histoire de profiter de ses exploits sous tous les angles.

En définitive, Nascar Racing 2 est une simulation sérieuse et très détaillée qui devrait combler les fans équipés de grosses configurations. La réalisation soignée (graphismes, sons, interface), la difficulté bien dosée et la gestion réaliste de l'inertie en font un soft tout à fait recommandable. ■

Luc-Santiago Rodriguez



INTERÊT

HIT

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	14
DURÉE DE VIE	15

◀ CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 166, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

- ✓ Réalisme.
- ✓ Riche en options.
- ✓ Vue intérieure étroite.
- ✓ Grosse config.
- ✓ Soft très ciblé.

Evidence

Le cave se rebiffe

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : MICROIDS.

GENRE : AVENTURE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MIN. : 486 DX2 66, 8 Mo, CD 2x.



La quasi totalité des scènes ▲ cinématiques sont vraiment superbes, non ?



◀ Comme dans la plupart des jeux d'aventures très « cinématiques », peu de lieux à fréquenter et une carte globale pour les déplacements.



Pendant que vous vous ▲ démeniez pour prouver votre innocence, le méchant continue à agir dans l'ombre.

Même nos fidèles lecteurs ne se souviennent plus de ce soft puisque sa preview remonte presque à trois ans ! Pourtant, aujourd'hui, après moult attermoissements et refontes, ce jeu d'aventure sort enfin sur nos PC. Et il est bien ? Oui, mais trois ans...

SACRÉE \$@& de soirée ! D'abord Sarah Hopkins, cette carriériste de première, me largue sauvagement sous prétexte que nos emplois du temps respectifs ne nous permettent pas de nous voir suffisamment. Extra ! Ensuite, je rentre chez moi pour consti-

ter que je n'ai plus de whisky et qu'il n'y a rien d'exaltant à la télé. Super ! Enfin, je reçois un violent coup de fil derrière la tête alors que je m'assoupissais royalement dans mon fauteuil en cuir. Génial ! En plus, c'est Sarah qui m'annonce sans ménagement qu'il faut que je la rejoigne rapidement, la SEA® ! Elle aurait entre ses mains le scoop du siècle, le reportage absolu, le prochain prix Pulitzer, beef, de la dynamite ! Toujours la main sur le cœur et parce que je ne désespère pas de renouer frénétiquement avec elle, je saute alors dans ma limousine poussive et quand j'arrive chez elle, après une heure d'embouteillages, j'apprends d'un fic en faction qu'elle en a profité pour se faire refroidir d'une balle dans le buffet. « Pour les câlins, les carottes sont cuites, la dinde est marron ! » ai-je

d'abord pensé, avec l'humour et la délicatesse qui me caractérisent. Ensuite, après interrogatoire au poste, j'ai compris que ma situation dans l'affaire n'était guère reluisante et j'ai trouvé ça moins drôle. Ouais, parce qu'avec cette histoire de rupture, je suis devenu le suspect numéro un. Un bon vieux crime passionnel à l'ancienne, c'est le mobile rêvé du commissaire paresseux. Il me fallait donc prouver mon innocence et partir à mon tour en quête de vérité (et, pour-quoi pas, du prix Pulitzer).

Polar ou du cochon ?

Oui bon, je sais, voici un jeu d'aventure qui commence de manière plutôt conventionnelle. Cela dit, ne vous y trompez pas, il recèle en fait un scénario bien construit qui, s'il dévie presque immédiatement les commis-



▲ La standardiste de cet hôpital se montre assez peu coopérative. Vous apprendrez pourquoi plus tard.



ditaire du crime (et même des crimes), offre au joueur un cheminement dans l'enquête digne d'un bon polar, avec dévoilement progressif (et toujours bien amené) de nouveaux éléments d'intrigue. Celui-ci découvrira ainsi avec intérêt cette sombre histoire criminelle qui mêle corruption, financements occultes et ténements gênants. Il s'immergera d'autant plus facilement dans le jeu que son ambiance est plutôt prenante, grâce en particulier à un nombre incalculable de scènes cinématiques. Car si vous agissez sur écran fixe à travers une interface tout à la fois classique et confortable (choix d'icônes pour les actions et inventaire pour stocker les objets glanés), chacun de vos déplacements fait l'objet d'une scène cinématique, avec une habile alternance de vision subjective et de vue extérieure à votre per-

sonnage (on pense à D, d'Acclaim). D'un point de vue graphique, l'ensemble du jeu est en SVGA, 3D texturée, avec de remarquables effets de lumière et de reflets. Tout juste peut-on reprocher à certains lieux de dégrader une esthétique froide, un problème qu'on retrouve d'ailleurs dans la plupart des jeux d'aventures conçus en 3D (comme par exemple Bureau13 de Take2). Par ailleurs, les voix (en français) et l'ambiance sonore (musique et bruitage) soulignent un peu plus encore l'ambiance polar de ce soft.

Game Over à la pelle

Bref, Evidence serait irréprochable... si... si les concepteurs avaient mieux dosé la difficulté de jeu. Énigmes évidentes et retorses s'entremêlent sans évolution dans la difficulté, les modalités de progression ne sont pas

L'avis d'Éric



Servi par une intrigue bien ficelée et une ambiance graphique et sonore très polar, Evidence entraîne le joueur dans une enquête dont il aura du mal à s'extraire avant le dénouement final. De ce point de vue, ce jeu d'aventure constitue une réussite qu'il convient de saluer. Il est dommage cependant que quelques blocages dans la progression doublés de fastidieuses séquences d'action gâchent un peu cette bonne impression en donnant au joueur le sentiment qu'Evidence a subi un gonflage artificiel de son espérance de vie.

◀ Un aperçu de l'interface de jeu
Un conseil : ne poussez pas cette porte sans regarder derrière.



◀ D'abord, un obstacle à passer. Ensuite, une camionnette. Je m'interroge : que faut-il faire ?

toujours très logiques, et surtout de nombreuses actions vous mènent tout droit vers un Game Over aussi fréquent qu'horripilant. Je pense en particulier aux séquences d'action en 3D subjectives (doom-like, course de voiture, etc.), assez mal réalisées, que vous devez obligatoirement vous muser pour passer à l'étape suivante. Alors d'accord, il y a des sauvegardes mais ça énerve quand même ! Au terme de trois ans de développement, on était quand même en droit d'attendre beaucoup mieux qu'un honnête jeu d'aventure.

Éric Ernaux

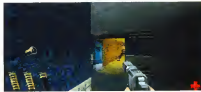
Une des séquences d'action en 3D subjective plus esthétique mais moins jouable que Doom.



◀ Une longue séquence d'interrogatoire. Oui, j'avoue, je fréquente Sarah Hopkins !



▲ Être obligé de cambrioler l'appartement de Sarah, quelle honte !



INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	14
DURÉE DE VIE	12

◀ CONFIG. RECOMMANDÉE :
Pentium 60, 16 Mo de Rom,
lecteur CD-Rom quadruple
vitesse.

- ✓ Scénario
- ✓ Ambiance
- ✓ Esthétique
- ✓ Blocages pénibles
- ✓ Séquences d'action
- ✓ Durée de vie

Isis

Mic mac égyptien

FORMAT : PC-CD-ROM ET MAC.

ÉDITEUR : MICROFOLIE'S.

GENRE : AVENTURE MYSTIENNE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 300 F.

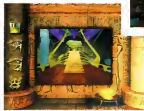
CONFIG. MIN. : 486 DX2-66 OU MAC 68040/33, 8 Mo, LECTEUR CD 2x.

Que faire lorsqu'on est enfermé dans un étrange temple égyptien ? Piller les sarcophages ? Taguer les hiéroglyphes ? Draguer Isis ? Non, vous n'y êtes pas ! Il faut tout simplement libérer un vaisseau immobilisé depuis 1000 ans !

C E MYST-LIKE n'en a pas l'air comme ça, mais il innove d'une manière tout à fait originale dans le petit monde des jeux d'aventures. « Comment ? », se demandent déjà les Indiana Jones en tout genre. Et bien ce n'est ni dans les déplacements au case par case (il y a quelques séquences en précalculé), ni dans l'ambiance, ni même dans les interactions qu'il faut chercher la nouveauté mais dans la présence de séquences vidéos à la gloire d'un groupe phare des années 70 : Earth Wind & Fire ! Au détour de ses investigations, le joueur déclenchera effectivement des interviews des membres du groupe ou des extraits de concerts, sans aucun rapport (ou si peu) avec l'aventure elle-



▲ L'interface est très simple : le premier œil affiche les objets de l'inventaire, le second les fait défiler.



Le déesse Isis prodigue ▲ quelques conseils au cours du jeu. Une robe superbe !

◀ Le pont du vaisseau bénéficie d'une belle recherche artistique que l'on retrouve un peu partout dans le jeu

même ! C'est évidemment tout à fait dérangeant. Après Myst, Lighthouse et Timelapse, on commence à connaître les civilisations anciennes réelles ou imaginaires. Cette fois, c'est donc dans un temple égyptien que l'on se promènera. Dès le début, une jeune femme dégoûtée en Cléopâtre new age (Isis en personne !) nous confie une lourde tâche : retrouver les trois gemmes qui permettront à son vaisseau de reprendre sa route, après 1000 ans d'immobilisme. Pour justifier la présence des séquences vidéos sur Earth Wind & Fire, Isis essaie même de nous faire croire que les

musiciens du groupe constituent l'équipage original du navire, qui rêve d'aller jouer sa musique « dans des sphères célestes » (sic) ! Dommage : si le jeu commence dans une atmosphère quasi-mystique, cet argumentaire rigolo empêche immédiatement le joueur de prendre si quète au sérieux. Surtout que les hits disco de Earth Wind & Fire qui ponctuent son déroulement se maintiennent assez mal avec l'imagerie égyptienne ! Bon, ce détail mis à part, et une fois la crise de rire un peu calmée, on se peut-être en état d'apprécier les jolis graphismes et la qualité honnête des



Surprise ! En ▶ actionnant un bouton, un extrait de concert des Earth Wind & Fire est joué dans un timbre-poste !



▲ Effets pyrotechniques à l'intérieur du navire ! Profitez bien du feu d'artifice, après l'aurait éteindre le feu !



▲ C'est dans la cale du navire que l'on trouve un emplacement réservé aux gemmes. Trouvez-les vite !

énigmes. À ce sujet, rien de bien nouveau : on trouve des objets, on les utilise, on déclenche des mécanismes, on farfouille à droite à gauche et on se creuse un peu la cervelle. Isis, de temps à autre, apparaît pour nous faire part de notre progression, dispenser quelques conseils et accessoirement, nous raconter un peu sa vie (« je m'occupais jadis plus de la magie. Je ne sais pas faire fonctionner ce vaisseau. Il faut que tu m'aides. Blablabla », toutes les mêmes quand il s'agit de bécoter).

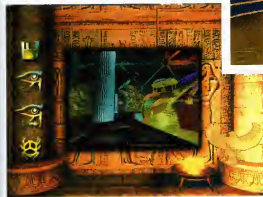
Rien que du classique

Si remettre une pièce d'échec à sa place ou actionner quelques panneaux de contrôle ne pose pas de problème au début, la suite des opérations viendra rapidement consoler un peu la partie. Rassurons toutefois les novices, puisque les énigmes sont logiques et doivent être résolues dans un ordre bien défini, ce qui diminue fortement les risques de blocage. La réalisation a été soignée, et les graphismes bénéficient de beaux jeux d'ombres et de lumières. L'ambian-

ce sonore est quant à elle minimale, mais largement suffisante. En réalité, le plus gros handicap de Isis est sa faiblesse de jeu beaucoup trop étroite pour profiter pleinement des images. Heureusement, les objets à trouver et les mécanismes à actionner ne sont pas trop petits et ne devraient normalement pas échapper aux joueurs aguerris. Reste que ce jeu d'aventure honnête n'apporte pas grand-chose



▲ Le vaisseau Isis surpasse en plein vagabondage inter-dimensionnel. Quelle prestance, quelle grâce !



▲ On peut afficher les objets un par un à droite de la fenêtre de jeu. Observez sa représentation énorme !

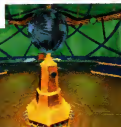
L'avis de Luc-Santiago



Les clones de Myst se suivent et ne se ressemblent pas (trop...). Plus proche de TimeLapse (pour le côté civilisation ancienne) que de Lighthouse, Isis est un étrange hybride de jeu d'aventure et de CD promotionnel dédié au groupe des années 70 Earth Wind & Fire ! Une fois l'étonnement (et la consternation si l'on déteste le disco) passé, on entre dans ce temple égyptien avec intérêt, très curieux d'en découvrir davantage. En dépit d'une histoire involontairement drôle, Isis est un jeu classique honnête mais sans plus.

de neuf au genre : les interactions ne sont pas particulièrement originales, le but du jeu est classique et l'univers égyptien n'est peut-être pas assez mis à profit. Malgré tout, cette simplicité a son charme : on suit l'aventure sans se poser trop de questions en évitant la surchauffe cérébrale, tout en guettant les prochaines apparitions de la déesse, décidément irrésistible dans son costume lamé or de mardi-gras. Isis est donc un pompage bonifié de Myst et autres clones, peut-être plus grand public que l'insurmontable Lighthouse ou le rébelle TimeLapse. Les joueurs occasionnels ou peu expérimentés qui redoutent les jeux dotés d'une forte difficulté et qui seraient de bonne humeur trouveront donc dans ce soft un divertissement simple et de bon aloi. ■

Luc-Santiago Rodriguez



◀ Le traditionnel globe que l'on retrouve dans la plupart des jeux d'aventure. L'usage de celui-ci est inattendu.

INTÉRÊT

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	14

► CONFID. RECOMMANDÉE :
Pentium 98, 8 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom double
vitesse.

- ✓ Prise en main.
- ✓ Actions simples.
- ✓ Fenêtre de jeu petite.
- ✓ Histoire ridicule.
- ✓ Déconseillé aux experts.

Krazy Ivan

Vodka frappée

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : PSYGNOSIS.

GENRE : ACTION.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 300 F.

CONFIG. MINI. : P90, 16 Mo, CD 2x, CARTE PCI.

Les vidéos vous ▶
permettent de goûter
l'humour à la Russe
et les doublages
à la va-vite.



Les sentinelles possèdent les formes les plus variées. ▲
celle-ci par exemple est franchement arachnoïde.

ÉVIDEMMENT ça énerve. Voir son pays envahi par une flopée d'extraterrestres indévisibles et grands consommateurs de dinde aux marrons, ne peut que réveiller de vieilles aigreurs d'estomac. D'autant qu'en 2018, et qui plus est en Sibérie, la dinde aux marrons est un mets d'une extrême rareté, presque autant qu'une remarque intelligente dans une conversation gaspérienne. Alors évidemment, dans les cas d'extrême urgence on fait appel à tout ce qui

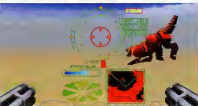
Sorti sur PlayStation fin 1995, Krazy Ivan est le Mechwarrior des consoleux, une version expurgée de la moindre parcelle de simulation et de gestion pour n'offrir qu'un produit 100 % action, aussi facile d'accès qu'une Guinness dans un pub anglais.

passé à portée de main, en l'occurrence un soldat russe dont le seul ami est un exo-squelette lui servant de petite laine au cours des longs hivers sibériens. Aidé par une poignée de scientifiques, il est envoyé au casse-pipe dans cinq territoires situés : en Russie, au Japon, en Amérique du Nord, en France (coconico !) et en Arabie Saoudite. Chacun de ces territoires comprend quatre arènes, dont trois au minimum sont gardées par des sentinelles que vous devrez défier en combat singulier et transformer en boîtes Whiskas. Car ces sentinelles possèdent toutes un design et des caractéristiques uniques. Dedlock est aussi intelligent qu'une capsule de bière, Raptor possède une grande agilité et peut effectuer des sauts im-

pressionnants, Dwarf est aussi lent de corps que Fred d'esprit (c'est mon test règlement de compte), etc. Bref il faut trouver le point faible de chacun avant de pouvoir accéder à la dernière arène et détruire le générateur afin de changer de territoire.

Géants d'acier

Les ennemis sont de grande taille et animés de façon très convaincante. Entre chaque arène vous vous coltinez des vagues d'agresseurs dispensant une fois nommés des bonus très utiles (énergie, munitions, bouclier, missiles...), malus !) ainsi que des veldats prisonniers. En fin de territoire vous avez la possibilité de s'enrichir, de consulter vos statistiques et d'upgrader votre Mech. Il est



▲ L'animation de certains boss/sentinelles comme ce tigre est tout à fait remarquable.



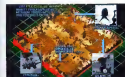
Avant de prendre leur forme définitive, vos adversaires se matérialisent en 3D fil de fer.

d'ailleurs très utile d'acquiescer de nouvelles armes ; en cas de surchauffe vous pouvez aussi passer de l'une à l'autre rapidement, idem si vous êtes à court de munitions. Côté décors, ils ne changent guère, sinon de couleur, et le dépouillement est de rigueur. Vous trouverez quelques arbres, des collines, une ou deux montagnes et puis le désert. Autant dire que les graphistes ne se sont pas foulés ; si au moins cela avait permis de bénéficier d'une animation fluide, mais non, les ralentissements aussi sont de rigueur. La plupart sont imputables aux accès CD lors de l'apparition des sentinelles ou du chargement des vidéos, l'une des sentinelles vous produisant régulièrement des conseils en cours de partie. L'un des défauts majeurs de Krazy Ivan est son manque de variété, celui-ci vous cantonnant au rôle de concasseur industriel, le



fait de pouvoir améliorer les caractéristiques de son Mech ne rend rien de ce jeu plus tactique. Ici pas question de faire dans la dentelle, il suffit de tirer dans le tas pour progresser rapidement et très vite une certaine routine s'installe. Les décors auraient également gagné à être plus fouillés, et les missions plus variées. La maniabilité pose aussi quelques petits problèmes au clavier, le jeu vous obligeant à viser en haut et en bas avec les touches A/Z, tout en vous déplaçant normalement avec les flèches de direction gauche/droite ou latéralement en appuyant en plus sur la touche ALT, tout en maintenant la touche CTRL enfoncée pour pouvoir tirer... Autant vous dire qu'à moins de s'appeler Joe le Poule ou Tatia la Pieuvre, contrôler votre Mech peut

La carte du territoire vous informe de l'emplacement des sentinelles et du générateur.



▲ Voro M et Mimé bonus, un couple des spécimens de robots régulièrement rencontrés entre les arènes

◀ Médusées, vous assistez à l'envol du premier Mech volant issu du croisement d'un escargot et d'un fût d'uranium.

L'avis de Thierry

★★

Krazy Ivan ne manque pas de répliquer, son langage est certes limité à une onomatopée (kaboum) et sa conversation à un sujet-tipe de dialogue (comment se faire des amis), mais on l'aime bien quand même ce grand serin. Les ennemis sont originaux et imposants, à l'inverse des décors ; le mode duel amusant, l'action non stop, mais les niveaux du jeu se succèdent et se ressemblent ; l'animation est hachée par de fréquents accès CD, la maniabilité douteuse au clavier... autant de défauts qui finissent par peser sur la jouabilité.



◀ Non ce n'est pas un bug... Enfin si, mais pas comme on l'entend habituellement, non a voir avec Intel.

s'avérer une véritable gâchure. En revanche le mode duel en multijoueur est une excellente initiative qui aurait gagné à regrouper davantage de portulants pour des parties à six ou à huit. Ce jeu Psynopsis reste divertissant quoique vite lassant et s'adresse avant tout aux Mechs qui en ont. ■

Thierry Falcoz

Un effet de brouillard jusque là réservé aux simulateurs de vol vous dispense du clipping habituel des jeux 3D. ▼



★★ INTÉRÊT

GRAPHISME	12
SON	15
ANIMATION	14
DURÉE DE VIE	13

✓ Mode duel multijoueur.

✓ Variété des boss.

➤ **CONSIG. RECOMMANDÉE :**
Pentium 120 avec 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse et carte PCI.

✓ Décor dépouillé.

✓ Maniabilité au clavier.

Heroes of Might & Magic II : The Succession Wars

Le sort en est jeté

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : NEW WORLD COMPUTING.

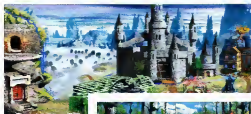
GENRE : STRATÉGIE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 400 F.

CONFIG. MIN. : 486 DX-33, 8 Mo, CD 2x, SVGA.

Si la durée de vie de ce jeu de stratégie controversé est proportionnelle à la taille de son nom, ça promet ! Bon, ce n'est pas que je veux vous obliger à lire mon test pour le savoir, mais... j'y ai pensé (non que je sois foncièrement mauvais).

UN AN APRES, New World Computing nous propose un Heroes of Might & Magic numéro 2 qui non seulement ne corrige pas les erreurs de son aîné, mais en plus joue à fond la carte de la filiation. C'est-à-dire que les innovations se limitent à de légères retouches graphiques, une intelligence artificielle plus performante, une option réseau à six joueurs (et non plus quatre), deux nouvelles classes de personnages, de nouveaux monstres (une cinquantaine en tout), des cartes plus grandes et détaillées, etc. Pour ceux n'ayant jamais entendu parler de Heroes of Might & Magic, il s'agit d'un jeu de stratégie assez simple, vous permettant de jouer un seigneur de château et de contrôler ses héros. Les héros se pré-



▲ Vous serez ravis d'apprendre que les châteaux ont été modélisés selon des styles architecturaux historiques

Les combats sont peu spectaculaires, avec des sorts aux effets graphiques consternants.



sentent volontairement dans l'enceinte du château et vous pouvez en embaucher jusqu'à ce que votre bourse crie famine. Et oui, il faut leur filer



▲ Le jeu vous laisse le choix de votre camp en mode campagne, et vous confronte à l'éternel conflit bien/mal.

des pépètes pour qu'ils condescendent à faire allégeance et puissent s'acheter une dinde aux marrons pour Noël. Certes, ils sont très sollicités (les dindes aussi, surtout en ce moment), puisque c'est à eux qu'incombe la lourde tâche d'explorer les terres avoisinant le château et de mettre au pas les paysans ainsi que les trouble-fête défendant un passage, une mine, un autel, un artefact magique ou un village. Il faut en effet alimenter régulièrement son château en or et diverses ressources afin de construire de nouveaux bâtiments, ceux-ci vous permettant de mieux protéger votre château et vous donnant accès à de nouveaux sorts et à de

Heroes of Might & Magic II : The Succession Wars



▲ Les scènes cinématiques sont très peu animées mais les graphismes d'excellente qualité.

nouvelles unités. Car même si les héros apportent avec eux quelques troupes, il faudra étoffer leurs rangs en y ajoutant des unités issues de vos donjons et de vos tours. Il est d'ailleurs regrettable que ces unités n'apparaissent qu'en début de semaine (Heroes of Might & Magic II est géré par tours de jeu), ce qui vous oblige parfois à concéder des tours à vos adversaires afin de consolider la garde de vos émissaires.

Le plus dur est à venir

La difficulté de ce jeu est en effet élevée et il faudra développer au maximum vos héros, avant de vous risquer à affronter ce serait-ce qu'une bande de villageois armés de frondes ! D'autant qu'en cas de déséquilibre dans les forces en présence, battre en retraite équivaut à la mort de votre héros (?). Cette difficulté mal dosée risque d'ailleurs de rebuter les joueurs néophytes et désireux de s'essayer au jeu de stratégie/RPG, alors que la simplicité même de ce soft aurait logiquement orienté Heroes of Might & Magic II vers un public moins averti. Et pourtant les cinq niveaux de difficulté auraient



▲ Les graphismes de Heroes, quoiqu'en SVGA, sont une affaire de goût (et de couleurs parce que...).

pu nous amener à penser que les auteurs s'étaient attachés à rendre leur produit tout public... Mais non. Stratégiquement, le jeu se contente du minimum. L'aspect gestion des ressources étant réduit, Heroes of Might & Magic II se résume à une sorte d'allers-retours entre votre château et ceux que vous aurez conquis et à une succession de combats rébarbatifs à la longue. L'intelligence de vos adversaires est pourtant assez remarquable, ces derniers s'en prenant immédiatement à vos magiciens avant de protéger par des sorts défensifs leurs unités les plus fragiles (archers, mages, etc.). Il est simplement dommage que le héros ne puisse participer au combat autrement que via son livre de sorts, que les unités victorieuses ne gagnent jamais

L'avis de Fred



Comparé à l'inénarrable Master of Magic de Microprose il faut bien reconnaître que HOMM2 fait assez pâle figure, surtout du point de vue de la profondeur de jeu. Et il n'ajoute pas grand-chose au premier et ceux qui ont déjà joué à HOMM ne ressentiront pas le besoin d'acheter cette nouvelle mouture. Par contre les débutants pourront s'intéresser à ce jeu aux mécanismes certes simples mais bien rodés. De plus, il permet facilement de se connecter en multijoueur pour des parties rapides, fait assez rare pour un jeu de stratégie !



en expérience, que l'on ne puisse s'emparer de la résistance d'une troupe avant l'ultime rencontre (autrement qu'en utilisant un sort), et que l'issue d'un combat se conclue à une soustraction des forces en présence, le perdant étant le détenteur du plus petit numéro... Le fait que les unités n'évoluent pas (elles sont à peine influencées par l'expérience acquise par le héros) est d'ailleurs l'un des défauts majeurs du jeu et vous obligent à avoir sans cesse recours aux réserves de vos châteaux. Un produit décevant. ■

P.-S. : il est à noter que le jeu sortira d'abord en V.O. accompagné d'un coupon d'échange qui vous permettra d'acquies la V.F., disponible quant à elle fin janvier.

Thierry Falcoz



▲ Les cartes des 36 scénarios ne sont pas aléatoires, mais vous avez la possibilité de les commencer à trois endroits distincts.



▲ Comme vous pouvez le constater en haut à droite de l'écran, les cartes sont désormais disponibles en taille XL.



INTÉRÊT

GRAPHISME	13
SON	13
ANIMATION	11
DURÉE DE VIE	18

☛ **CONFIG. RECOMMANDÉE :**
486 DX2-66, carte VLB, 4 Mo de Rom, lecteur CD-Rom double vitesse.

✓ Facile d'accès.

✓ Intelligence des

ennemis

✓ Simplicité.

✓ Vite répétitif

✓ Difficulté élevée.

Donald Duck in Cold Shadow

Canard aux marrons

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : DISNEY INTERACTIVE.

GENRE : PLATES-FORMES.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 270 F.

CONFIG. MIN. : 486 DX2-66, 8 Mo, CD 2x, VLB.

Doucement mais régulièrement, Disney Interactive nous pond un jeu de plates-formes mettant en scène l'un de ses personnages animés vedette sur PC, et conserve ainsi son ascendant sur l'un des plus vieux créneaux ludiques, loin d'être moribond.

SI UN ÉDITEUR a fait ses preuves dans le domaine des jeux de plates-formes, c'est incontestablement Disney, qui depuis déjà un certain nombre d'années décline ses personnages animés sur consoles et PC. On a ainsi eu droit à Simba, Mowgli, Aladdin et maintenant à un vieux de la vieille : Donald. Le canard a déjà eu les honneurs d'un certain nombre de jeux de plates-formes console tout comme son confrère, celui dont les appendices auditifs ornent la tête d'une armada de touristes en bermudas tyroliens dans le RER A. Marque de fabrique du géant américain de l'ani-

Le sorcier vous dote des pouvoirs du Ninja, dont l'effet ne dure qu'en collectant les symboles Ying/Yang dispersés à travers le niveau.



Voici le fameux orgue dont ▲ le souffle des tuyaux vous propulse jusque dans les combles du premier niveau



◀ Mais que serait un jeu de plates-formes sans boss de fin de niveau ?

mation et symbole de sa norme « toujours mignon jamais choquant », Mickey se fait pour une fois ravir la vedette par son acolyte à plumes, et qui plus est de belle manière. Ce jeu de plates-formes est en effet bourré d'idées intéressantes avec la possibilité de changer de costume et de gagner ainsi de nouvelles compétences. Donald utilise aussi un fouet pour se suspendre à des crochets (merci Earthworm Jim), un mouchaou pour monter le long d'étroits goulots verticaux, une adole façon île de Piques pour forcer des passages murés, etc. Bref, notre ami Donald se démultiplie et force la jouabilité d'un produit qui sans cela serait très certainement passé inaperçu (et par la même occasion en Test Express). Car même si Donald in the Cold Shadow réunit tous

les facteurs à succès des jeux Disney, c'est-à-dire un personnage central superbement animé, des musiques entraînantes, une maniabilité hermétique à la critique (quoique les sans ne soient pas toujours évidents à excuser) et une flopée de bonus cachés, il reste très classique. Et à côté d'un Earthworm Jim, d'un Bug ou pire d'un Tomb Raider, qui peut être considéré à juste titre comme un jeu de plates-formes 3D (n'oublions pas que sa principale source d'inspiration fut Prince of Persia), le malheureux Donald accuse quelques rides !

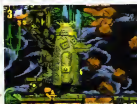
À point nommé

Mais il a le mérite d'arriver à un moment où ses collègues à plumes (les diodes aux marrons) sont à l'honneur, et surtout, où la majorité des tenti-



▲ Même au repos, Donald ne peut s'empêcher de faire son numéro et s'amuser à dégainer son arme, sa carte ou... son poulet en plastique !

Donald peut endosser ► le costume ultime, celui d'une statue de l'île de Pâques en forme de canard géant.



tives dans le genre se sont soldées par des échecs (Sonic et Punky Dunk en tête de liste). Techniquement, il tient la route, même si l'on retrouve le défaut de tous les jeux de plates-formes Disney, mettant en avant les personnages au détriment des décors, bâclés et très répétitifs à l'intérieur d'un même niveau. Dommage, car quelques éléments de décor interac-

tifs, comme cet orgue jouant le rôle d'une soufflerie à étages, sortent du lot et n'en soulignent que davantage la pauvreté globale du jeu. Donald est également censé vous proposer un mode 640x400. Mais la haute résolution ne s'affiche que dans une petite fenêtre, ce qui limite pas mal son intérêt (non ?). Un autre problème s'impose après une première partie à

◀ Pas de doute, il a su conserver la forme de ses vingt ans (tout le monde ne peut pas en dire autant, y compris à la rédaction).



▲ Ce niveau alterne les « plans » intérieurs et extérieurs, et vous confronte alors à la fureur des éléments

L'avis de Thierry



Alors que le genre est en pleine effervescence 3D, Disney Interactive poursuit sur sa lancée en nous offrant un énème jeu de plates-formes 2D, sans se départir de son savoir-faire en la matière. Mais, en jouant à Cold Shadow deux mots viennent très rapidement à l'esprit : déjà vu. Alors soit vous êtes un fan de Donald ou un accro des plates-formes, et en ce cas je vous conseille fortement cet excellent produit, jouable, parfois original et parfaitement animé, soit vous êtes réfractaire au genre ou sevré de 2D et alors...



Pour le grimé ▲ à la corde, Donald s'est trouvé un entraîneur motivant sous la forme d'un Pranhia.

chercher au clavier les touches pour sauter, tirer et métamorphoser son personnage. Une fois trouvées, le premier réflexe du joueur Lambda sera de les reconfigurer... pour s'apercevoir que les concepteurs ont omis d'implémenter cette option. En revanche, si vous êtes l'heureux propriétaire d'un paddle, ce dernier est géré à 100 % par le jeu. Pour résumer, Donald in Cold Shadow est un produit large public accessible à un très large panel de joueurs (vous savez, le fameux 7 à 77 ans) et particulièrement aux plus jeunes. Le jeu fonctionne en effet à partir d'un simple système de passwords et dispense à chaque échec des conseils animés sur les potentialités offertes par le plus fameux des canards.

Thierry Falcoz



INTÉRÊT

GRAPHISME	12
SON	16
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	14

✓ Qualité de l'animation.

✓ Multiples personnalités

► CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 60, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse, carte VLB.

✓ Très classique.

✓ Trop classique.

✓ Les décors.

Bud Tucker in Double Trouble

Perdu de vue

FORMAT : PC CD-Rom.

DÉVELOPPEUR : MERIT STUDIOS/SILMARILS.

GENRE : AVENTURE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 300 F.

CONFIG. MIN. : PC 486 SX25, 8 Mo, CD 2X.

Voici dans le plus pur style LucasArts, une aventure made in Merit Studios : *Double Trouble*. Le héros, Bud Tucker, est un ado à la recherche d'un ami professeur kidnappé. À croire qu'ils s'ont jamais de bol, les inventeurs de la machine à dupliquer...

ALORS ? ALLEZ QUOI, vous pouvez me le dire à moi... Qu'est-ce z'avez en à la Noël ? Mmm ? Une maquette de moto, comme Olivier... C'est pas ça ? Ah... ça y est, je sais. Un bi-Pentium pro 200 Mhz et 128 Mo de Ram, bein, c'était donc ça... Bah, pour le coup, c'est pas de chance. Ça'dez plutôt : un 486 SX 25 Mhz et 8 petits Mo de Ram suffisent en effet pour profiter de Bud Tucker. C'est pas beau ça ? Si c'est beau. Merci à Merit Studios de nous rappeler que, dans ce monde de brutes

À ma gauche ► un S.D.F. nommé Royston, sa voix est la réplique exacte de celle d'Édouard Balladur. Tordant.



▲ Admirez les couleurs de cette salle ! C'est le centre d'informations du centre commercial.

Le plan de vos déplacements. Hyper-pratique, il contribue grandement au succès de l'interface ►



bouffant des pilons de dinde aux marrons devant la Joconde, il existe encore des développeurs avec les pieds sur terre. Ainsi, un maximum de joueurs pourront aider Bud à retrouver ce pauvre professeur. Ce fameux professeur qui depuis plusieurs mois, persuade les derniers détails de son invention. Or, un beau jour, Bud, livreur de pizzas de Barryville, reçoit un coup de téléphone : « Ça y est, c'est prêt. » Bon, ni une ni deux, le Bud a tout juste le temps de se rendre chez le prof, de lui décocher deux trois mots, comme quoi sa machine à dupliquer pourrait notamment résoudre les problèmes de faim dans le monde, que comme d'hab' des vilains font irruption et kidnappent l'inventeur. Seule piste, un paquet d'allumettes à l'effigie d'une boîte de strip-tease... Ça fait plutôt maigre.

Mais qu'à cela ne tienne, Bud à l'intention de s'y rendre et enfourche un taxi... qui se crash lamentablement non loin du but. Votre première tâche consistait donc à sortir de l'hôtel maud, dans lequel ce fichu taxi vous a encastré de force.

Une interface protique

Très pratique, facile d'emploi et clair, le curseur vous indique si l'élément sélectionné est actif ou non. Dans l'affirmative, vous pourrez ouvrir, fermer, déplacer, prendre, donner, regarder ou utiliser cet élément, à condition bien sûr, que l'utilisation s'y prête. Enfin, Bud étant doué de mouvement, vous pourrez tripatouiller des objets ou discuter où bon vous semble. Attardons-nous justement sur ces fameux dialogues. On dirait des suites de fichiers sans s'en

Bud Tucker in Double Trouble



▲ Le vous assure, Bud a payé pour ça ! C'est le meilleur des trois poses.



Surveillé par un garde au QI inversément proportionnel à sa masse musculaire, le prof est en mauvaise posture !

châtiant au moment convenu, dénotant de part leurs intonations du reste de l'ambiance sonore correcte, sans être exceptionnelle. De plus, dans un même dialogue, certaines répliques ont parfois des niveaux sonores différents ! C'est un peu bizarre, mais on s'y fait. Les dialogues gardent malgré tout leur importance : vous devrez choisir judicieusement (pas trop tout de même) vos répliques afin d'orienter la conversation correctement. Eh, cinquante personnages et environ cinq heures de dialogue en français, ça mérite que l'on y accorde un minimum d'attention... Et justement, à y regarder de plus près, si la plupart des actions découlent de ces dialogues s'enchaînent logiquement, il est très agaçant d'avoir à se « retaper », des scènes, souvent longues, que l'on a déjà vécues. Ce phénomène tient surtout du fait que l'on ne puisse pas se désengager d'un dialogue en cours de route, à moins d'avoir dans l'une des répliques nous étant proposées, un truc du style « Bon, bah, j'ai du gaz sur le feu moi, à plus... ». Enfin, peut-être est-ce lié à la traduction du



▲ La machine à dupliquer. Elle est aussi très performante pour causer des problèmes à son concepteur...



jeu en français, mais l'amour n'est pas toujours au rendez-vous : dialogues un peu « lourds » et pas franchement torquants, intonations des voix parfois peu convaincantes. À part ça, l'ambiance générale se dégageant de Bud Tucker est plutôt positive. Dick Tate, sa bande de matrus ainsi qu'un bon nombre d'objets à utiliser, travaillent en effet pour vous faire passer un maximum de bon temps, le tout au travers d'une sympathique aventure. Bref, un produit satisfaisant pour tout ceux qui recherchent un jeu d'aventure sympa, mais aux mensurations n'atteignant tout de même pas celles d'un LucasArts. ■

Arnaud Gadal

▲ Le temps passe lentement en prison. La preuve : la chevelure abondante de Bud.

▲ Il y a pas mal de choses à faire dans ce centre commercial.

▲ L'unique fait d'avoir consulté ce journal, vous rajoute une destination sur la carte de vos déplacements.

L'avis d'Arnaud



J'aime les jeux d'aventure. Voilà pourquoi un produit tel que ce Bud Tucker, à la base, m'enchanté. Bon, c'est vrai, quelques faits agaçants sont apparus : l'impossibilité d'interrompre le dialogue d'un interlocuteur, et une logique un peu floue dans certains lieux comme la prison (un patch à prévoir ?). Malgré cela, j'ai oublié les intonations parfois étranges des dialogues, ainsi que l'ambiance sonore et son manque de richesse, pour ne retenir de Double Trouble que l'essentiel : un jeu d'aventure correct. Sans plus.



INTÉRÊT

GRAPHISME	12
SON	12
ANIMATION	13
DURÉE DE VIE	14

- ✓ Scénario
- ✓ L'ambiance générale
- ✓ Les cut-scenes
- ✓ Gestion des dialogues
- ✓ Sonorité des voix
- ✓ Bons un peu pauvres

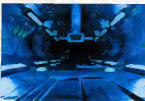
● CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 93, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse

Encore plus tard...



COMMANDER BLOOD

AVENTURE
sur Mac CD-ROM
édité par MICROFOLIE'S



Après sa sortie sur PC, Commander Blood débarque sur Mac. Vous devez conduire une espèce de gnome âgé de 300000 ans (après le Big Bang), juste pour qu'il connaisse enfin la réponse à « D'où venons-nous, qui sommes-nous ? ». Grâce à une poubelle volante et un ordinateur ridicule nommé Honk, vous allez devoir retracer l'origine de l'univers tout en évitant les trous noirs. Bref, un soft sans intérêt aux graphismes mignons mais largement dépassés. Une interface qui ne gigne pas à être connue vient malheureusement gâcher le peu de plaisir que Commander Blood aurait pu procurer. À réserver aux nostalgiques.

CAESAR II

STRATÉGIE
sur Mac CD-ROM
édité par SIERRA



Caesar II est sorti voilà à peine plus d'un an sur PC. Aujourd'hui, pour le plus grand plaisir des possesseurs de Mac, il est disponible. Vous prenez place dans les rangs de l'armée romaine, et devez gérer une province. Pour ce, il vous faudra construire une ville, éviter les invasions et autres catastrophes et surtout, développer vos provinces. Taxes, impôts, enrôlement obligatoire, tout est là pour martyriser vos gens et les pousser à la révolte. Proche de Sim City 2000 mais moins pointu et avec des combats bien gérés, Caesar II est toujours aussi efficace et passionnant. Une valeur sûre à ne pas rater.

NASCAR RACING

SIMULATION
sur Mac CD-ROM
édité par SIERRA



Les courses de voitures ne sont pas légion sur Mac. Sierra a décidé de corriger cette erreur en sortant NASCAR Racing, dont les données ont été réactualisées pour l'année 96. Et même si cette version est réservée aux grosses configurations, à savoir Power PC et 16 Mo de Ram, on ne peut que louer l'initiative de s'intéresser à une machine trop souvent laissée de côté. Au programme, 16 vrais circuits américains, des courses à vous couper le souffle, des ralentis, des crashes et une fluidité presque parfaite. Seul ou à deux, NASCAR est fun et mérite le détour. Un bon produit, donc, très complet et bien réalisé.

GOLDEN GATE KILLER

AVENTURE
sur Mac CD-Rom
édité par GROUPE INTERACTIVE



Golden Gate Killer débarque sur Mac directement en français. Ce polar interactif doté de séquences vidéos et de photos digitalisées est un jeu d'aventure dans lequel le joueur apparaît à la police de San Francisco. Les méthodes d'investigation sont donc tout à fait réglementaires : recueil de témoignages, analyses chimiques, épilochage des différents rapports, déductions, etc. L'adaptation du PC au Mac s'est effectuée dans de bonnes conditions : la réalisation est toujours aussi nette et l'intérêt lui aussi au rendez-vous. Seul petit problème : le doublage en français qui laisse un peu à désirer...

HYPERBLADE

SPORT SANGLANANT
sur PC CD-ROM
édité par ACTIVISION



Hyperblade ressemble étrangement à une adaptation ratée de Rollerball, film culte des années 70. C'est simple, deux équipes de deux masses informes en 3D se mettent allégrement sur la tronche, pour foutre une bulle dans un trou géant. Le mode de contrôle est un horreur et un lecteur CD-Rom dix vitesses est requis pour une installation à peu près correcte et une fluidité tout juste acceptable. À part ça, Hyperblade vous propose douze terrains qui se ressemblent pas mal et quatre équipes différentes aux caractéristiques fantaisistes. Bref, Hyperblade est à conseiller avant tout aux amateurs forcés.

WWF IN YOUR HOUSE

SIMU SPORTIVE
sur PC CD-ROM
édité par ACCLAIM



Les amateurs de catch risquent d'être vraiment très déçus par ce WWF. Tout d'abord, c'est vraiment très moche, avec des graphismes à peine détaillés en VGA qui pixellisent affreusement, ensuite il vous faudra au minimum un gros paddle pour maîtriser les cinq boutons de frappe ou de défense différents et pour finir, les coups sont plus ou moins prédéfinis selon que vous êtes près ou loin de l'adversaire. Et même si c'est jouable à deux sur la même machine ou par modem, on prend à peine du plaisir à latier du Falco et le baillonneur grâce à une clé bien placée. Bref c'est à notre avis un jeu qui n'intéressera que les passionnés !

La Scopa

Vous vous prétendez imbattable ...

Defiez les grands champions,
de LA SCOPA et vous
verrez que vous avez tort !



MULTI
VISION

Tél. : +214 31.63.074

Fax : +214 31.63.147

SETTLERS II - MISSIONS DISK

GESTION/STRATÉGIE
sur PC CD-ROM
édité par BLUE BYTE



HIT

Ceux qui ont adoré ce jeu de gestion/stratégie au long cours (comptez cinq heures par scénario), devraient hautement apprécier la parution de ce scénario-disk, d'autant que votre terrain d'intervention s'étend désormais à la planète Terre. Les principes du jeu n'ont bien sûr pas changé d'un iota, et c'est bien. On aurait pourtant apprécié que de nouvelles professions ou infrastructures soient disponibles, et que le genre d'apport que nous attendons autour d'un feu de camp de ce type de produit. Ici, ce n'est pas le cas. Reste une ensemble de missions à effectuer continent par continent dans la joie et la bonne humeur. Youpi.

PLUTONIUM PACK

ADD ON DE DUKE NUKEM 3D
sur PC CD-ROM
édité par 3D REALMS/GT INTERACTIVE



HIT

Avec cet Add On nécessitant la version originale (v1.3d) de Duke pour fonctionner, 3D Realms s'est contenté du minimum en proposant : onze niveaux inédits avec de nouvelles textures, une version upgradée du Shrink Ray (le Microwave Gun), des scènes cinématiques bien gérées, deux ennemis supplémentaires et The Queen (le boss) ainsi que quelques menus détails. Le problème étant que l'on trouve des centaines de niveaux gratuitement sur le net, on peut s'interroger sur l'intérêt de ce produit pour ceux qui y ont accès. Par contre, pour les autres voilà de quoi les replonger dans le monde de Duke quelques heures de plus.

ACTUA SOCCER

SIMU SPORTIVE
sur Mac CD-ROM
édité par FUN SOFT



HIT

Actua Soccer arrive enfin sur Mac, près de deux ans après sa sortie sur PC. Résultat, c'est toujours aussi beau et les animations, même si on a fait mieux depuis (Fifa 97 notamment) restent très bonnes. Et même si la jouabilité est, comme son homologue sur PC, assez déplorable, on ne peut que louer l'action d'adopter enfin un jeu de foot sur Mac. Au menu, tout plein de matchs, d'équipes fictives (où sont les vrais joueurs, en vacances ?), de coupes et championnats, d'angles de caméras et de commentaires ridicules de Thierry Roland. En plus, vous pourrez jouer à deux. Ça vaut bien trois étoiles, ça, non ?

Profitez des reliures Génération 4 !

Complétez votre collection, commandez les anciens numéros



Un CD-Rom
avec chaque
numéro !

49 F
seulement la
reliure prévue
pour 11 n°

Bon de commande à retourner, accompagné de votre règlement à :
Génération 4 - anciens numéros - 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

Bon de commande

	Qté	Prix total
Reliure rouge (49F + 21F de frais de port)		
Reliure bleue (49F + 21F de frais de port)		
Reliure grise (49F + 21F de frais de port)		
TOTAL RELIURES TTC		
Anciens numéros (38F) N°	Qté	Prix total
N°-		
N°-		
N°-		
Frais de port : 10F par lot de 3 revues		
TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC		

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :

☐ M. ☐ Mme
 Nom :
 Prénom :
 Fonction :
 Société :
 Adresse :
 Tël :
 Code Postal : Ville :
 Pays :

Un PC en kit pour Puzzle high-tech

Kit à l'acheter autant qu'il soit bien pourvu. Un ordinateur c'est un peu comme un Meccano. On assemble des pièces et ça marche (?). D'où l'idée de prendre les meilleures pièces et de monter une machine dédiée, beaucoup aux jeux et un peu à autre chose.

BON O.K. Un ordinateur n'est pas une console. Mais, à condition d'y monter les bonnes cartes et les bons périphériques, les ordinateurs d'aujourd'hui ne sont pas si loin d'égaler les possibilités. Par ailleurs, avez-vous déjà réussi une connexion sur Internet depuis une console ? Pas facile. Ou mieux, avez-vous convaincu, qui vos parents, qui la femme ou l'homme de votre vie, de vous offrir une console pour gérer les comptes ou rédiger la thèse ou les dossiers de fin d'année ? Il ne faudrait pas les prendre pour des billes. Tandis qu'avec un ordinateur, ces arguments, pour aussi fallacieux qu'ils fussent, sont défendables. Après tout, grâce aux performances de la machine, vous travaillez une heure et vous jouez quatre heures. C'est une moyenne parfaitement raisonnable. C.Q.F.D. (Ce qu'il fallait démontrer.) Un ordinateur c'est d'abord une car-

te-mère. Dans ce domaine, il est difficile d'être exhaustif. Les cartes AsusTek P55T2P4, version 3.0, en chipset HX et P55TVP4, en VX, version 1.05, semblent être les plus rapides du moment. Attention. Procurez-vous les versions indiquées ou supérieures car elles sont déjà compatibles avec le futur processeur MMX de Intel ; celui-ci même qui gèrera les fonctions multimédia de la machine et dont la sortie prochaine risque de faire du bruit.

Dans tous les cas et quelque soit la marque de la carte, il y a un certain nombre de points sur lesquels il convient d'être vigilant. Voici quelques indications. Le chipset : ces composants se chargent de la communication entre les différents éléments de la carte. Si possible choisissez du Intel et plus précisé-

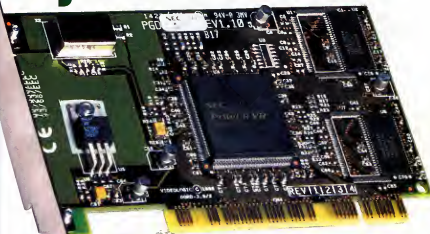
ment la série HX plus fiable (c'est écrit sur les processeurs, c'est comme le Port Salut). Les VX, derniers en date, sont également de bonne facture et ont l'avantage d'accepter la nouvelle SDRAM. Et, puisque nous parlons mémoire... Utilisez de la mémoire 32 bits EDO à 60 nanosecondes, en sachant que les barrettes se montent obligatoirement par paires. De nouvelles barrettes de 64 bits, ou SDRAM, remplaceront progressivement la DRAM. Bien qu'elles soient bien plus rapides, 12 nanosecondes, elles n'apportent pas de gain de performances significatif. En revanche, on peut les monter à l'unité. La présence d'un ou de plusieurs emplacements sur la carte mère est un gage de pérennité. Le ZIF Socket accueillera votre processeur et vous permettra d'en changer au fur

Diamond stealth
▼ 3D 2000.



Vision Master ►
17MF Iiyama.

le jeu



▲ Videologic Apocalypse 3D.

et à mesure des nouveautés. Assurez-vous de la compatibilité de la carte avec le Pentium 200 et avec le futur MMX. Ou ne le dira jamais assez. Une carte-mère doit être dotée d'au moins 256 Ko de cache, avec un temps d'accès n'excédant pas 12 nanosecondes. L'absence de cette mémoire, dite de second niveau, nuit aux performances de la machine. Par ailleurs, avec 512 Ko de cache, ou plus, l'ordinateur ne réalisera pas d'avantage de prouesses. That's all folks. Chapitre suivant.

Des cartes au menu

Sous Windows et sous Dos la Diamond Stealth 3D 2000 Virge est la carte graphique du joueur. Moins de 750 F, 2 Mo, une accélération vidéo et la 3D en prime, que demander de plus à ce prix ? Si par contre la 3D, la vraie (pas en prime) vous attire, trois produits retiendront votre attention. Les cartes Orchid Righteous 3D ou Diamond Monster 3D, à base de 3Dfx, et la Videologic Apocalypse 3D, basée sur le Power VR. Si vous cherchez une carte 2D, 3D combi-

née, vous pouvez aussi envisager la 3D Blaster de Creative. Pour le jeu, une seule carte-son : la Soundblaster 16 Pro à moins de 550 F. Elle est compatible 100 % en 16 bits, elle s'installe en un clin d'œil et elle n'est vraiment pas chère. Le MIDI ayant tendance à disparaître des jeux au profit du digitalisé, CD oblige, le wavetable pour la musique n'est plus très utile. Vous pouvez cependant connecter la Yamaha DB 50 XG, en carte-fille. Elle délivre, pour moins de 1000 F, un son digne d'un synthétiseur à 10000 F. Profitez-en pour vous essayer à la création musicale. Le seul joystick sérieusement envisageable est le Sidewinder 3D Pro de Microsoft. (environ 450 F). Donc achetez-le et ne discutez pas. Là ! Pour les fans de course automobile c'est plus cher. Il vous faudra un vrai volant, de vraies pédales, en un mot, le Thrustmaster T2, pas loin de 1 300 F. À moins, bien sûr, que papa ne vous prête sa Ferrari... Si vous aimez les jeux d'arcade, la manette indispensable est le Megawin, de Guillemot. Elle se compose d'un boîtier programmable qui se branche entre le clavier et l'unité centrale. Il est fourni avec un pad six boutons programmables. Vous pouvez en brancher deux. Des Pads, pas des boutons... Et pas les plus mauvais,

puisque l'objet s'avère compatible avec les pads Super Nintendo. Et tout ça, je vous le donne en mille ? Pour moins de 300 F. C'est un militaire qui gagne une tringle à rideau. Bravo, le monsieur au fond. Y'en a au moins qui savent. Ça fait plaisir.

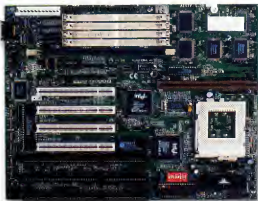
Des pouces et des écrans

Pour les moniteurs, nous avons choisi le Vision Master 17 MF-8617 ES. Je sais, c'est dur à prononcer rapidement. Comme je dis toujours, les techniciens sont de grands poètes. Le MF-chose-etc. est un écran 17 pouces multimédia. Pour moins de 5700 F, liyama ne dément pas la qualité de ses produits. L'effet stéréo, relayé par le « spatiliser », est vraiment



◀ Side Wonder Pro.

Carte-mère ►
Asus.



► remarquable, tandis que la stabilité de l'image est parfaite. Normal pour un moniteur qui rafraîchit à 99 images par seconde en 1024x768. Pour les moins argentés, le même constructeur propose le **Vision Master 15**, pour moins de 2600 F, dispose, lui aussi, de réglages complets et d'une image de bonne qualité, mais pas des fonctions multimédia. À l'inverse de l'écran **Studioworks** de Goldstar, qui s'il n'est pas un grand cra, reste néanmoins un bon compromis. Sa principale qualité est d'offrir à l'utilisateur, une image en 15 pouces correcte et un son acceptable et intégré, pour moins de 3000 F. Sympha.

La simplification, toute relative, des interfaces et le poids de certains fichiers, notamment les images en 3D et les vidéos numérisées qui aggrémentent nos jeux, nous contraignent à une inflation en matière d'espace disque. Aujourd'hui, en dehors du Giga octet, point de salut. Aussi, vous demanderais-je une minute de silence, en mémoire (de masse) de l'époque où les disques durs de 40 Mo paraissaient gigantesques. Amen. Bon, c'est pas tout la nostalgie, mais ça ne fait pas avancer le

schmilblick. C'est pourquoi, nous vous conseillons trois disques durs. Le premier est une production de Quantum. Avec ses **3.8 Go**, son temps d'accès de 9 ms et son taux de transfert élevé, 12 Mo/sec, il devrait vous permettre d'envisager l'avenir avec sérénité (environ 2700 F). Idem pour le **2.5 Go** de Western Digital. Pour environ 2400 F, vous disposez d'un disque rapide, 10 ms pour 12 Mo/sec. Enfin, toujours chez Western, le modèle **1.6 Go** reste un bon compromis en terme de performance/prix : plus ou moins 1500 F.

La touche finale

Autre périphérique indispensable au joueur, le lecteur de CD-Rom. S'il n'en reste qu'un se sera celui là. Avec un taux de transfert constaté de 1.3 Mo et un temps d'accès d'environ 100 ms, le **Pioneer Super 10 X** est, pour l'instant, le meilleur rapport qualité/prix : moins de 1000 F. Par ailleurs, il existe en deux versions : une

IDE/ATAPI et une SCSI. Cette dernière amène le prix aux alentours de 1600 F. Mais comme dit le proverbe « Un bon SCSI vaut mieux que deux IDE, tu sauras. » (Y'a pas fait que j'arrête de travailler le dimanche, moi.) Au fil de l'évolution technique, la télévision et l'ordinateur, bien qu'ils ne soient que deux, entretiennent des liens de plus en plus étroits. Mais, que fait la morale judéo-chrétienne ? Les images informatiques migrent peu à peu vers le petit écran, par l'intermédiaire des convertisseurs **VGA to TV**. C'est H.T.S qui propose le meilleur produit du marché. L'Averkey 3 est disponible pour moins de 2200 F. Les réglages sont accessibles par une télécommande à infrarouge, tandis que son montage est particulièrement aisé.

► Certes me direz-vous avec justesse (z'êtes pas fouta d'objecter tout seul ?) toutes ces petites merveilles ont un prix et nécessitent quelques compétences en matière de montage et autres bidouilles informatiques. Il est vrai. Mais tous ces écueils passés avec courage et ténacité, vous aurez la satisfaction de posséder la machine et, qui plus est, de l'avoir montée avec vos petites mains besogneuses. Vous pourrez alors frimer devant les copains et les pouzesses. En d'autres termes, vous pourrez brûler en société. Reste les contraintes monétaires. Mais, comme on dit souvent : « Quand en aime on ne compte pas. » Enfin, pas trop...

Bruno Gassner (dit Tanguy)
et Stéphane Kauffmann
(dit Laverdure) ■

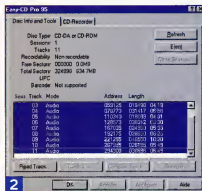
► Pioneer 10x.



▲ Western Digital
2,5 Go.

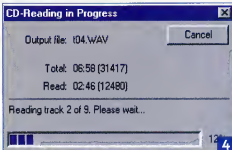
Gravez vos CD Audio

Compositeur ou mélomane, vous souhaitez garder une trace de vos œuvres, par exemple, pour démarcher les producteurs. Ou, pour votre plaisir, vous désirez créer vos propres compilations. Une seule solution : le graveur et ses fonctions audio.



2

Le CD Audio original est dans le graveur qui reconnaît aussitôt les pistes audio et les affiche. Il suffit de sélectionner l'ensemble ou les pistes que l'on veut reproduire avant de cliquer sur le bouton « read track ».

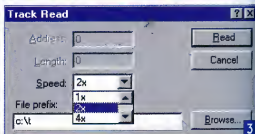


4



1

Easy CD Pro, dont nous avons déjà vanté les mérites, reste le meilleur logiciel pour réaliser une gravure audio facilement, même si, cette fois, c'est intuitif, c'est un peu raté. À l'ouverture, il faut cliquer sur le petit marteau de la barre d'outils. Ou par le menu « CD-Recorder », option « disc info and tools ».



3

En fonction des possibilités du graveur, on sélectionne la vitesse de gravure. On donne ensuite le chemin du répertoire où les pistes seront converties en « .WAV » (oui, à la racine du disque dur. Notez le « \ » qui survient d'initiale à chaque piste afin de les différencier des autres fichiers « .WAV »). Ça dit, n'importe quelle lettre peut faire l'affaire.

La procédure intégrée, en effet, une phase de préparation importante qui vise à convertir les fichiers MIDI ou les pistes audio, issus du CD d'origine, en fichiers « .WAV », et à les transférer sur le disque dur. Notons qu'il s'agit là d'une phase de transition. Ceux-ci seront finalement gravés en piste audio.

ULTIMA

micro



13 années d'expérience à votre service

7, bd Voltaire - 75011 Paris

Tel : 01 47 00 94 84

Fax : 01 43 38 11 86

Achetez - Echangez - Revendez

tout matériel, accessoire, logiciel, pièce détachée (disque dur, carte mère, microprocesseur, mémoire, carte son, etc.)

30 à 70% moins cher

DEL PENTIUM 133 Mz

Mo - 1,2 Go
écran 14 pouces
lecteur CD 4x
carte son 16 bit
enceinte 80w
clavier 105 touches
souris 3 boutons

6990^F



CONFIGURATION PC NEUF

Possibilité de paiement en plusieurs fois au Crédit Cautum

CYRIX 133+

Mo - 1,2 Go
écran 14 pouces
lecteur CD 4x
carte son 16 bit
enceinte 80w
clavier 105 touches
souris 3 boutons

6880^F

EDUCATIF, CULTUREL, UTILITAIRE, CHARMÉ, ETC

Adibou	249 F	Dictionnaire Hachette	399 F	Zara Whites	149 F
Adi 5ème	249 F	Le corp humain en 3D	249 F	Virtual Valérie 2	199 F
Global Anglais	249 F	Rolling Stone	149 F	Interactive Tabatha	199 F
Circus	199 F	Musée de l'Homme	249 F	Girls of Vivid	149 F

GRAND CHOIX DE LOGICIELS EN NEUF ET OCCASION

Carte graphique accélératrice 3D
3DFX + 2 jeux

1690^F TTC

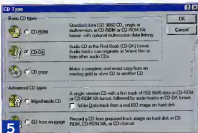
PROMOS

Modem externe 28.800

690^F TTC

**ULTIMA MICRO ACHETE COMPTANT TOUT VOTRE MATERIEL
AU PLUS HAUT COURS DU MARCHE**

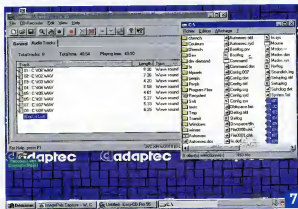
TEST HARD



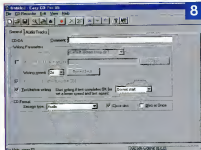
Voilà, les pistes audio sont converties en « WAV » et transférées sur le disque dur. Cette contrainte implique que, comme pour la gravure de données, il faut un disque dur volumineux et rapide qui sera défragmenté avant la gravure finale. En avant pour la création proprement dite. Option « new », « CD-DA ».



En France, les copies de documents audio et audio-visuels sont autorisées à condition qu'elles restent dans un cadre strictement privé. La revente et la diffusion publique sont autorisées moyennant le paiement de droits d'auteur. Cette contrainte est aussi valable pour les associations, qui que soit leur domaine d'activité.



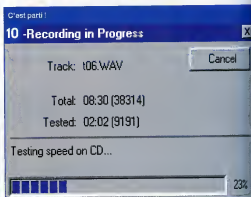
Faites glisser les pistes audio préparées dans la fenêtre.



Un petit tour dans l'onglet « général » afin de s'assurer des réglages finaux. Par ailleurs, pour plus de sécurité, il est bon d'effectuer une simulation avant la gravure définitive.



Simulation effectuée avec succès. Gravons maintenant.



CD CONSOLES
NINTENDO 64 • SATURN • PLAYSTATION

Nos 50 meilleurs jeux

AVANT PREMIERE
ACCIDENT ENEL 2
VIRTUA FIGHTER 2

ARCADE
TOUS LES CORPS POUR GAGNER À VIRTUA FIGHTER 2

EXCLUSIF !
Die Hard Trilogy
POUSSY !
Tobin McTear
REPLAY
WipeOut
P

EXCLUSIF !
Touche sur Nintendo 64

Comment & Conquer
La console en toute liberté sur PlayStation et Saturn !

avec CD CONSOLES votre

PLAYSTATION SATURN N64

n'a plus qu'à bien se tenir

**NUMÉRO de JANVIER
« SPÉCIAL FÊTE »**

- Le magazine (164 pages)
- Le CD des meilleures musiques de jeux (WipeOut 2097, Formula One, Destruction Derby 2, Lomax...)
- Le guide complet de NBA Jam Extrême !



Pour recevoir ce numéro d'essai avec votre minitel, composez le :
MINITEL 08 36 29 25 63*

* 9.21 F/min - sans frais supplémentaire - expédition rapide !

LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES 32 & 64 BITS
CD Consoles est également disponible chez votre marchand de journaux.

reçois !

nom :
prénom :
adresse :
code postal :
ville :

Remplis & découpe >

CD Consoles - abonnements
55, route de Longjumeau
91257 Chilly Mazarin Cedex

G4-95

STOP

BONNES AFFAIRES

ABONNEZ-VOUS

Recevez
netsurf
avec CD-Rom
Abonnement 1 an
269 F
ou lieu de 385 F
3 numéros GRATUITS

Recevez
netsurf
avec CD-Rom
Abonnement 6 mois
149 F
ou lieu de 210 F
29 % d'économie

Bon ou photocopie à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Médiaclairs :

NETSURF - Service Abonnement

55, route de Longjumeau 91387 Chilly Mazarin Cedex

Tél : 01 64 54 76 89

- ☐ Abonnement 1 an (11 numéros) **269 F** (étranger & Dom-Tom 385 F)
- ☐ Abonnement d'essai 6 mois **149 F** (étranger & Dom-Tom 209 F)
- ☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre
- ☐ Carte bancaire n° :

Exp. : ...

Pour l'étranger (prix spéciaux) par virement postal uniquement

Adresse de réception de l'abonnement :

☐ M. ☐ Mme

Nom :

Prénom :

Société :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Pays : Tél :

Date : Signature :

Zork Nemesis

(Deuxième partie)



EN CETTE nouvelle année, le gigantesque Soluce a décidé de vous apporter, une fois de plus, sa bonne parole. Comme ce n'est pas en vous gavant de foie gras et de dinde aux marrons que vous allez progresser dans Zork Nemesis, Soluce, notre maître à tous, vient à votre secours. Rendez-lui grâce et priez pour son âme en cette fin d'année riche en événements religieux. N'oubliez pas que la prise de notes est essentielle.

Monastère

Une coupe de champ ? Allez à l'intersection des chemins et remarquez les dessins. Cliquez pour que la première horloge soit sur deux heures, la seconde sur dix, la troisième sur trois et la dernière sur douze. La porte en bas des escaliers près de l'entrée de la galerie est ouverte. Hop, on y va. Voyez le système antivol. Allez dans le musée, voyez la trappe (ça dans la tranchée) à terre et zoomez sur le piédestal. Cliquez sur tous les boutons. Le système est out et la trappe (ni-gaud) est in. Explorez le musée. Il faut trouver le rubis (après le serpent)

et la torche (près du bouclier). Descendez par la trappe (moi si tu peux). Cliquez sur les momies. Progressez jusqu'à une tour de pierre. Descendez les escaliers puis droite. Traversez la grille et allumez la torche. Allez vers le sarcophage. Zoomez sur le nom. Ouvrez le couvercle et entrez. Fermez le couvercle. Mettez le rubis au milieu du trou du bouclier et prenez-le. Sortez de là, on n'a pas idée de s'enfermer pour le nouvel an. Mettez la torche à l'emplacement du mur. Sortez et remontez les marches. Allez à droite vers la pièce rouge. Ça rame. C'est malin. Votre feu d'artifice du nouvel an finit en pyromanie. Vous avez perdu. À moins... à moins que vous n'éteignez les flammes avec le bouclier. Bien. On n'est pas passé loin de la catastrophe. Un p'tit peu de foie gras ?

Allez tout droit puis à droite et zoomez sur les crânes. Dites, c'est le nouvel an ou Halloween ? En cliquant sur les orbites droite ou gauche, vous devez recréer la séquence des crânes du bouquin sur le lit de Malveux (voir notre dernier numéro). Sinon, retournez dans sa chambre et



prenez un max de notes sur tous les visuels. Revenu là, une porte scellée derrière vous doit être ouverte. Allez-y. Entrez dans l'alcôve à gauche et prenez la clef et le Machin. Allez vers l'équipement avec la tête de fin, tournez-vous sur la gauche et zoomez sur le panneau. Servez-vous de la clef. Bougez la poignée vers la droite. Mettez le Machin dans le réceptacle. Cliquez deux fois sur la poignée et prenez la sphère. Allez vers le bain. Mettez la balle dans le panier (ouais ! Deux points !) et bougez les poids. Reprenez la balle, traversez la pièce et tournez la roue (le million, le million !). De la lave coule dans le tube. Faites face à la tranchée de lion. Vous devez recréer les flammes telles qu'elles sont sur le mur de la chambre de Malveux (la flamme blanche est ici violée).

Mettez la balle dans la gueule du lion. Partez rapidement vers la sortie et pompez les soufflets. Cliquez sur le symbole. Vidéo. Cliquez encore dessus, zoomez dans la coupe. Vidéo. Zoomer sur l'alchimiste. Vidéo.

Le conservatoire

Entrez. Droite. Tout droit, passez l'orchestre et notez le diagramme près de l'arche (noms des instruments). Allez par l'arche, ouvrez la porte. Ouvrez la porte opposée à la fenêtre, entrez dans le bureau. Ouvrez la boîte sur la table. Prenez le diapason. Droite vers le piano. Entrez le diapason dans la boîte rouge et touchez-le. Pressez la touche de piano qui reproduit le même son (l'éc blanche en partant de la droite). Allez derrière, ouvrez-le, prenez la clef, tournez à droite, regardez le bouquin vert. Notez. Derrière le bureau, les tiroirs. Zoomer dans le bureau. Mettez la clef dans la lampe. Tirez la chaîne. Notez. Près de la table avec la lampe, regardez les disques, prenez les deux derniers. Sortez du bureau puis de la pièce par la porte à gauche des escaliers. Mettez l'album d'intro sur le phono. Jouez-le à l'envers (bouton haut gauche). Notez. Jouez-le à l'endroit. Jouez le second. Attention aux derniers instruments. Mettez chaque instrument dans le bon ordre en utilisant le diagramme sur le mur. Si c'est bon, musique. Notez « CDEBG », comme vous le dit la nana. Revenez aux marches, grimpez. Allez à droite du balcon et entrez dans la chambre des enfants. Allez dans la section d'Alexandria. Zoomer sur le miroir et dans la boîte. Regardez les lettres de Lucien et Malveaux sous les planches. Prenez le poster dans le livre sur le lit, revenez au balcon, droite et explorez la chambre d'Hamilton. Dans le livre alchimique sur le sofa, notez CDEB. Cliquez sur la baignoire.



Redescendez à l'entrée. Au pied des marches, allez à gauche et remplacez le poster. Mettez tous les disques de votre inventaire dans la poubelle à disque du bureau. Sortez et prenez votre billet de concert dans le stand. Votre siège doit être dans le box C. Entrez dans l'auditorium en cliquant le ticket sur les portes. Allez au second balcon, entrez dans le box C, prenez les lunettes sur la table et regardez. C'est pas du Trust, mais c'est pas mal quand même. Revenez à l'entrée et tout droit dans la fosse. Prenez le bâton. Utilisez le bâton pour finir le concert. Le curseur vous indique quelle section vous dirigez. Allez dans l'aire de concert, prenez à droite et entrez dans le contrôle. Prenez le porte-papier sur le bureau. Notez que les seuls arrière-plans avec des accès droite sont le cinquième et le septième. Les autres doivent être levés donc après avoir mis le jus, cliquez tous les boutons bleus sauf le premier et troisième à partir de la droite. Traversez les trous dans les arrière-plans jusqu'à l'arrière de l'aire de concert. Au cheval blanc, descendez les marches entre les rampes. Allez entre le cygne et le

tambour bleu, faites face à ce dernier et utilisez la manivelle. Descendez dans la chaudière en sautant à travers le tambour. Regardez en bas, prenez le médaillon d'Alexandria, plongez dans l'eau, récupérez-le en un temps limité (manque de souffle le ch'n pépère ?), tournez-vous, sortez par la porte. Tournez à droite et passez entre le cristal bleu et la sculpture verte. Passez dans l'écotille et allez jusqu'à la pièce de la chaudière. Allez à gauche vers les leviers. Mettez le médaillon dans le second levier et retournez au labo par la porte d'où vous êtes sorti. Tournez à droite et notez les positions des cristaux sur la carte. Aussi, la position d'une alcôve est indiquée près du cristal D. Prenez la tablette de calcium dans la gueule de la sasse verte, prenez un cristal vert de l'alcôve et mettez-le avec la tablette dans le machin en flammes. Touchez les cristaux bleus dans le bon ordre : CDEB puis revenez au bidule en flammes pour toucher le cristal et obtenir la note finale. G. Zoomer sur le truc en flammes et cliquez sur le symbole. Vidéo. Cliquez encore dessus, zoomer dans la coupe. Vidéo. Zoomer sur l'alchimiste. Vidéo.

Le château

Cliquez sur le levier de contrôle pour prendre l'ascenseur. Allez tout droit et descendez les marches. Entrez par la porte au centre. Prenez l'épée cassée sur votre droite, portez-la dans le foyer au centre de la pièce et reconstituez-la. Prenez-la et sortez. Allez à la porte au pied des escaliers de gauche. Notez le style de l'armure. Zoomer dessus et mettez l'épée dans son fourreau. La porte de l'armurerie est ouverte. Dans celle-ci, notez les vitraux des différents styles d'armure : style poubelle, épaules à pointes, la visière est fermée. Le samurai, la visière est fermée. Le conquistador, ►

ASTUCES EXPRESS

• WARCRAFT 2

O.K., le jeu est sorti depuis longtemps mais vous êtes encore nombreux à réclamer des codes. Pendant la partie, appuyez sur RETURN puis tapez : HATCHET/AXE/SAW : accélère le ramassage de bois. NEVER A WINNER : empêche toute victoire.

VALDEZ/SPYCOB

ajoute 5000 à votre petrole

DECK ME OUT

améliore instantanément toutes les technologies.

EVERY LITTLE

THING SHE DOES : donne tous les sorts aux magiciens.

TIGERLILLY : choix du niveau suivi de ORCn ou HUMANn où n = le niveau

IT IS A GOOD

DAY TO DIE : invulnérabilité et 255 points de vie.

UNITE THE CLAWS

victoire immédiate.

YOUR PITFUL WORM

défaite immédiate.

NOGLUES

enlève les pièges magiques.

TITLE

les unités gagnent plus vite.

NETPROOF

feu d'artifice.



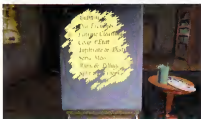


► la visière ouverte. Le Romain, visière ouverte. Et le dernier, traditionnel à plaques, visière fermée. Revenez à l'entrée, prenez le premier escalier qui monte. Tournez à droite et prenez les marches qui vous mènent dans la chambre de Lucien. Ouvrez la visière et entrez. Prenez la poudre sous l'armoire, allez au chevalet et utilisez son pinceau pour découvrir les codes sur le canevas : 1 - construire pont, 2 - guet-apens, 3 - creuser tranchées, 4

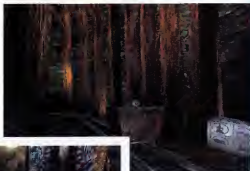
- nettoyer latrines, 5 - coup d'état, 6 - infiltrer et détruire, 7 - messe, 8 - brûler et piller, 9 - séparer troupes, 10 - distraction, 11 - jeter thadddum, 12 - ventrier message. Trouvez aussi d'autres objets, comme une lettre d'Alexandria. Sortez et continuez de monter les marches à droite. En haut, tournez à droite et entrez dans la chambre des jeux. Notez sur le mur les contrôles : premier bouton = bougies et manches, second = raser un chat, troisième = pêcher dans le désert, quatrième = triple splitter, cinquième = tirez (il faudrait quand même que les créateurs de jeux aient tenté de fumer n'importe quoi avant de créer leurs énigmes à la c...). Jouez à chaque billard en pressant le bouton de démarrage de chacun (1 à 4) puis le cinquième (tirez). Notez les séquences des billes de chacun : premier = 1-7-4-3-5-9, second = 4-7-1-3-9-5, troisième = 7-4-1-9-5-3, quatrième = 4-3-5-9-7-1. Sortez, redescendez par les marches à droite, au

premier niveau, fermez la visière et entrez. Regardez dans le bureau. Dans le tiroir gauche, prenez la nitro. Notez le poème au code d'armure pour accéder au donjon. Utilisez la nitro pour tout faire péter et ouvrir le tronc au pied du lit. Lisez, notez. Les autres objets de la pièce ne sont pas vitaux. En d'autres termes, on s'en bat les croquignoles. Sortez et accédez par l'escalier le plus proche à gauche. En bas, tournez à droite, descendez. Tournez à droite et ouvrez la visière du conquistador (celle du samurai doit être fermée). Entrez. Vous pouvez aller dans le donjon à travers la porte gauche. Si vous activez les trucs de torture, vous aurez le code militaire (écrit plus haut) suivant : 9-6-12-10-1. Retournez là où vous avez trouvé l'épée. À l'entrée, tournez à gauche et zoomez sur la sculpture de dieux, ouvrez le panneau et jetez-y la poudre. Ouais ! On va tout péter !

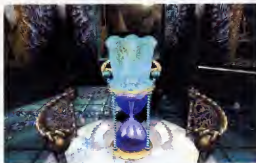
Utilisez le switch derrière. Revenez à l'aire arrière et utilisez le levier pour tirer le canon. La porte de la librairie est ouverte. Entrez dans la librairie et repandez le second tableau de la droite. Entrez le code à cinq chiffres et pressez le bouton. Revenez à l'arrière. Allez sur la droite où une chose est cassée. Zoomez dessus, cliquez sur les lumières et ouvrez le cylindre noir. Mettez le thadddum dans la boîte. Retournez à l'entrée caravane, sortez. Allez dans le tank et placez la boîte dans le réceptacle violet. Fermez le couvercle. Continuez et entrez le code de « pêcher dans le dé-►



► sert » sur le panneau. Cliquez sur la droite du joystick et sortez du tank quand il stoppe. Zoomez dans le truc et configurez-le pour le symbole zodiacal de Kaine. Tirez le manche et reprenez le fameux truc. Prenez l'ascenseur au fond. Descendez, tournez à droite, zoomez sur le panneau et cliquez sur les boutons : quatrième sur la rangée haut, première rangée milieu, deuxième et quatrième bas. Zoomez sur la machine. Mettez le célèbre truc dans l'emplacement marron. Cliquez sur le bouton ARM puis sur FAN. Prenez le métal. Vi-



ASTUCES EXPRESS



déo. Cliquez sur le symbole. Vidéo. Cliquez encore dessus, zoomez dans la coupe. Vidéo. Zoomez sur l'alchimiste. Vidéo.

L'asile

Faites bien que vous y terminiez. Allez à l'étage 01, première porte gauche, cliquez deux fois sur le flash. Prenez les dossiers dans les tiroirs. Allez à l'opposé du corridor et prenez l'ascenseur pour le niveau 8. Entrez dans la morgue. Mettez-vous dans le coin droit et faites face au mur. Ouvrez le tiroir quatre du rang trois. Prenez le corps, collez-le dans la boîte de l'alcôve. Allez au panneau de contrôle, faites face à l'alcôve et cliquez sur les leviers de gauche à droite. Prenez la trousse. Sauvegarde ! Revenez à l'étage 01. Première droite, cliquez sur les îlots, début de code =36-24-36. Prenez le genre de bouteille dans le frigo, tournez à droite et vers la machine à rayons X, mettez la bouteille dans le canon et tirez le levier jaune. Zoomez. Fin de la code =20-18. Éteignez la machine, zoomez en haut du coffre, entrez la combinaison, prenez le bidibulle rouge. Mettez-le dans le bras mécanique à l'opposé, zoomez dans la coupe de verre, prenez la clef, allez à l'ascenseur princé-



pal et utilisez-la pour aller à l'étage 20. Entrez dans la porte en face, zoomez sur la porte à droite au fond, sur la table, asseyez-vous sur la chaise, sortez de la pièce. Ouvrez la première porte à gauche. Étage 21. Il n'y a pas grand-chose à cet étage mais soyez sûr de prendre le marteau sur le lit, bougez le bouton du modèle de l'asile et notez la purification du bidule-truc dans le boquin. Sortez dans la galerie circulaire, bougez à gauche et faites face à droite. Pêtez la vitre avec la marteau, prenez la main coupée et ouvrez le clavier électrique avec. Pressez n'importe lequel des neuf boutons. Entrez, montez l'échelle. Remplissez puis videz l'évier pour charger les batteries. Bougez le levier d'oxygène à gauche et d'hydrogène à droite. Utilisez le switch électrique sur la droite du globe de verre, bougez le levier d'oxygène sur la droite, zoomez, cliquez sur la pièce zodiacale-

le, vidéo. Résistez au machin-chose de l'Élixir bidule et cliquez sur l'anneau quand Trac vous le file.

La fin

Faites face à la fontaine au centre de la cour. Cliquez sur la défense de l'éléphant pour couper l'eau. Zoomez sur l'ornement de soleil et de man et utilisez l'anneau pour entrer dans la crypte. Allez tout droit dans la structure en forme d'œil. Notez l'orientation des figures. Cliquez dans le sarcophage, utilisez l'anneau sur celui d'Alexandria, placez les deux dans la coupelle devant le dragon, cliquez sur le triangle doré ou sur l'œil du dragon, prenez le disque et mettez-le dans l'emplacement sur l'éléphant. Cliquez sur le triangle doré, prenez le pâtre et mettez-le dans le motif du serpent. Cliquez sur le triangle rouge et prenez le truc. Foutez-le dans le réceptacle de l'homme-loup. Retournez vers l'éléphant, contournez-le et faites face au sarcophage. Bougez en haut et devant pour défaire une baguette. Mettez-la dans la minime levée de l'homme-loup. Zoomez sur l'autel, cliquez vite sur l'anneau du corps d'Alexandria. Ouf. C'est fini. Bon, on se la fête cette nouvelle année ? Soluce étant le Dieu tout puissant de la dépatouille, il n'est pas censé prendre de bonnes résolutions pour la nouvelle année. Pourtant, dans son infinie grandeur et son immense sagesse, il s'est résolu à en prendre quelques-unes. Parmi elles, il a décidé de vous apporter chaque mois des solutions toujours plus belles, toujours plus fun. Et ce, dès le mois prochain. Il faudra donc continuer à l'adorer et lui vouer un culte encore plus passionné. Les païens n'ont pas leur place dans la ruine à Soluce. Amen. ■

Codric Gasperini

Recevez sur simple demande
CD-ROM
 & disquettes
 de notre collection

Recevez
 directement par le poste
 un magnifique
 tapis de souris

COLLECTION CHARME

SEXY Channel
 Visitez notre espace charme

PARIS
CD-GUIDE

PEUVES
 PRIVATE PLUS

**Paris
 CD
 Guide**

Le panorama complet
 de l'univers érotique parisien

Des vidéos, des adresses, des tarifs, des conseils... Tous les lieux de rencontres de Paris et de sa région : Clubs et restaurants échangistes • Bars d'hôtesses • Discothèques libertines • Spectacles • Théâtres X, Peep shows • Sex Shop • Relaxation • Cybersex • Magazines spécialisés • Agences et lieux de rencontres...

Nouveau,
votre collection
Sexy Channel
+ de 20 CD de charme

- Pleasure CD N° 1 • Virtual Manges
- See Sex and Surf
- United girls of Chochothe • CD-Erotik
- For Women Only • Drag Hix
- Virtual Visions :
- 10 CD de photos de charme

**...et bien d'autres
 CD Rom et disquettes
 de charme**

Chez vous, le meilleur de la micro-informatique

Consultez notre
 catalogue de CD
 Rom, disquettes,
 livres, sharewares et
 recevez directement
 chez vous, par la
 poste, votre sélection

**VOTRE
 BOUTIQUE
 MULTIMÉDIA**

COLLECTION CD-ROM

Une sélection des meilleurs CD
 pour apprendre, jouer, travailler.



Voterez de rêve
 (multimédia collection)



Clipsarts
 (multimédia collection)



Hixx
 (multimédia collection)



Réaliser vos cocktails
 (multimédia collection)



Art de la photo
 (multimédia collection)



Invitations et base part
 (multimédia collection)



Vue magique
 (multimédia collection)



3D-enregistrements
 (multimédia collection)



Polytrace 2 & Lite
 (multimédia collection)

VOTRE ACCÈS FACILE ET RAPIDE

En communiquant votre adresse sur la boutique
 électronique de E SHOP, vous recevrez, directe-
 ment, par la poste les CD Rom ou disquettes
 que vous avez sélectionnés. Il n'y a rien à payer,
 pas de cheque, pas de carte bleue.
 Le coût de la communication couvre les frais
 d'envoi (5,57 F TTC/mn)

36 17
E WAY

ELECTRONIC SHOPPING

Chez vous, sur simple demande

COLLECTION SHAREWARES

Choisissez parmi les meilleurs share-
 rewares du marché

Compilation sur CD-ROM : les indispensables



Disquettes : des milliers de Mo à sélectionner
 • Star Quest • K Chess • Road Hog
 • Raptor • Jazz Jack Rabbit
 • Renegade Robot • TBAV (parcours indéterminés...)

COLLECTION FORMATION



CD Formation Multimédia

• Windows 95 • Internet • Microsoft Office • Visual Basic



**Spécial Noël
 Le CD
 de Noël**

- Clipsarts de Noël • Police Trusty
- Photos de Noël • Animations
- Plus de 60 documents prêts à l'emploi



PAMELA ANDERSON



LE MONDE



DISQUES



LE PETIT POUCE



CD SHOPPING

COMMANDEZ
VOS CD-ROM PAR
MINITEL SANS
CB NI CHÈQUE...

...SIMPLEMENT
EN VOUS CONNECTANT
AU 3617 CDSHOPPING
ET EN LAISSANT
VOTRE ADRESSE
DE LIVRAISON

VOUS RECEVREZ
PAR COURRIER
VOTRE SÉLECTION
ET VOUS NE PAYEZ QUE
PAR LA COMMUNICATION
(5,57 F TTC/MN)*

TOUTES LES NOUVEAUTÉS,
ET RIEN QUE LES MEILLEURS
TITRES : JEUX, CULTUREL
ENCYCLOPÉDIES, UTILITAIRES,
LUDO-ÉDUCATIF, CHÂME, ETC...

250 TITRES
DISPONIBLES

36.17

CD SHOPPING

* la durée de la communication dépend de l'histoire



Comment recevoir **gratuitement*** des logiciels en français faciles à installer avec leur notice explicative ?



En consultant le Service Minitel :

3617 TURBOSOFT



Recevez gratuitement*,
chez vous, par courrier, les meilleurs
Graticiels et Partagiciels de votre choix

COMMENT ÇA MARCHE ?

- 1° Je me connecte sur 3617 TURBOSOFT
- 2° Je choisis les logiciels qui m'intéressent
- 3° Je laisse mes coordonnées postales
- 4° Je reçois mes logiciels par courrier

EXTRAIT DE LA LISTE DES LOGICIELS DISPONIBLES SUR 3617 TURBOSOFT



Conduisez malin !



Empezlez avec dextérité !



L'Othello/Reversi de compétition !



Jouez contre l'ordinateur !



Le roi sans fou !



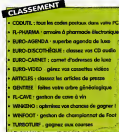
JEUX

- DUAL BATTLE SHIP : excellent jeu de stratégie
- POKER D'AS : jeu de cartes
- DODGE : excellent jeu pour les enfants
- WINMAGNET : devinez la couleur des pixels
- WINCASAS : jeu de lettres sur plateau
- WINCASAS : casse lettres original !



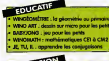
GESTION

- FL-NUM : réalisez la numérotation à 10 chiffres
- FL-VSP : perspective, devis, facturation
- FL-STOCK : gestion de stock
- SONPLUS : optimisez votre budget perso
- CALPHM : calendrier financière
- DC ASSOCIATION : gestion d'association Loi 1901
- GFI-BUDGET : gestion de budget



CLASSEMENT

- COCOTE : tous les codes postaux dans votre PC
- FL-PHARMA : annuaire à pharmacie électronique
- EURO-AGENDA : superbe agenda de l'année
- EURO-DISCOGRAPHIE : classez vos CD audio
- EURO-CARNET : carnet d'adresses de l'année
- EURO-VIDEO : gidez vos cassettes vidéos
- ARTICLES : classez les articles de presse
- DENTISTE : faites votre arbre généalogique
- FL-CAVE : gestion de cave à vin
- WINHGO : optimisez vos chances de gagner !
- WINFOOT : gestion de championnat du Foot
- TURBOTURP : gagnez aux courses



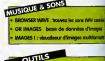
EDUCATIF

- WINOKE : le jeu de la plume ou du pinceau
- WINO ART : dessin sur micro pour les petits
- BAZOOKA : jeu pour les petits
- WINOKE : mathématiques CE1 à CM2
- JE, TU, IL : apprendre les conjugaisons



IMPRESSION

- WINOKE : imprimés des antiquités
- IMPRO : imprimés des prospectus de CD
- WINOKE : stylo numérique dans ses poches



MUSIQUE & SONS

- BONGER WINE : trouvez les sons d'un vin
- DE IMAGES : base de données d'images
- WINGS : visualiseur d'images multicanal



OUTILS

- CLOCKUP : horloge qui parle !
- WINIMAGE : excellent copieur de disquette



AVENIR

- ASTROWORLD : adresse votre thème astro
- NUMEROLOGIE : votre avenir par les nombres

* 3617 TURBOSOFT a pour vocation principale de recenser les logiciels Graticiels/Partagiciels en libre diffusion. La consultation du service coûte 5,57 F la minute. Vous pouvez demander de recevoir un ou plusieurs des logiciels de la base de données 3617 TURBOSOFT. Il vous suffira de laisser vos coordonnées sur le service Minitel quand celles-ci vous seront demandées.
Seul le coût de la communication téléphonique est à votre charge. Il n'y a rien d'autre à payer. La prestation complémentaire d'envoi de disquettes est totalement gratuite.

Je ne possède pas de Minitel, et souhaite recevoir votre catalogue gratuit TURBOSOFT VPC par courrier. Je vous envoie par retour de CD ROM à prix réduit. A renvoyer à : TURBOSOFT - BP N° 290 - 94002 ST MAUR CEDEX

DEMANDES DE CATALOGUE À DÉCOUPER OU À RECOPIER

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____ Ville : _____
Je joins 2 timbres à 3 F pour frais d'envoi

**Dans le monde du CD-Rom,
Il y a des vendeurs
et un spécialiste !**



VOUS NE SEREZ PLUS DÉÇUS !
CD LAND met à votre disposition :
Les meilleurs prix du marché
Un site permanent de test
Un accueil et un conseil personnalisé
Un véritable suivi après-vente



329 Fttc

222 Fttc

339 Fttc

299 Fttc

336 Fttc

CD LAND - Tél. 01.40.09.90.00 - Fax. 01.40.09.89.89

37, Rue Richard-Lenoir (ne pas confondre avec le Boulevard Richard Lenoir) - 75011 PARIS - M° Voltaire

Nom : _____ Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Je désire recevoir les CD suivants :

<input type="checkbox"/> Alien Trilogy	319 Fttc	<input type="checkbox"/> Creature	222 Fttc	<input type="checkbox"/> Lost Eden	95 Fttc	<input type="checkbox"/> ToonStruck	329 Fttc
<input type="checkbox"/> Apache Longbow	299 Fttc	<input type="checkbox"/> Down in the Dump	299 Fttc	<input type="checkbox"/> Mech Warrior 2	339 Fttc	<input type="checkbox"/> Urban Runner	383 Fttc
<input type="checkbox"/> Bedlam	262 Fttc	<input type="checkbox"/> Dragon Lore II	281 Fttc	<input type="checkbox"/> Mascar	90 Fttc	<input type="checkbox"/> Versailles (complet & le cœur)	384 Fttc
<input type="checkbox"/> Bermuda Syndrome	296 Fttc	<input type="checkbox"/> Duke Nukem 3D	259 Fttc	<input type="checkbox"/> The Pandora Directive	374 Fttc	<input type="checkbox"/> Zork Nemesis	339 Fttc
<input type="checkbox"/> Les Chevaliers de Baphomet	299 Fttc	<input type="checkbox"/> Flight Simulator 6	336 Fttc	<input type="checkbox"/> Quake	299 Fttc		
<input type="checkbox"/> Le Cauchemard de PPD	339 Fttc	<input type="checkbox"/> F22 Lightning II	345 Fttc	<input type="checkbox"/> Rama	353 Fttc	Port	Fttc
<input type="checkbox"/> C & C Alerte Rouge	329 Fttc	<input type="checkbox"/> Grand Prix 2	299 Fttc	<input type="checkbox"/> Ripper	259 Fttc	(1 CD + 29 F / 2 CD et plus : 40 F)	
<input type="checkbox"/> Compil MRJ	295 Fttc	<input type="checkbox"/> Hardline	280 Fttc	<input type="checkbox"/> Screamer 2	231 Fttc	Total	Fttc
		<input type="checkbox"/> Harvester	315 Fttc	<input type="checkbox"/> Spycraft VF	354 Fttc	Règlement par :	Chèque, <input type="checkbox"/> Mandat
		<input type="checkbox"/> Ixnogoud	295 Fttc	<input type="checkbox"/> Tomb Raider	299 Fttc	ou <input type="checkbox"/> Contre Remboursement (+ 80 F)	

de
2000
PRODUITS DISPO
PAR CATALOGUE

01.48.40.52.5

Passer les commandes
par téléphone
et payer
facilement

DU JAMAIS VU

EN CADEAU

**1 coffret de
6 CD-ROM
000F d'Ach**

VOS JEUX PREFERES A PRIX MASSACRES

NOUVEAUTÉS

Teste em CD-ROM executado sobre versão PSX do Saturn

GRATUIT
1 CD-ROM SURPRISE
POUR 2 CD-ROM ACHETÉS

**DES CD A BAS PRIX**

TCD-ROM
99F

2 CD-ROM
149



LES PACKS EN PROMOTION

[illegible]

BON DE COMMANDE

A renvoyer à : CYBER-DISCOUNT, 103 Bd Mac Donald 75019 PARIS

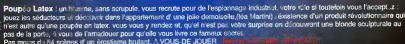
[illegible]

avec Léa Martini

du 31 Décembre 1996 au 9 février 1996

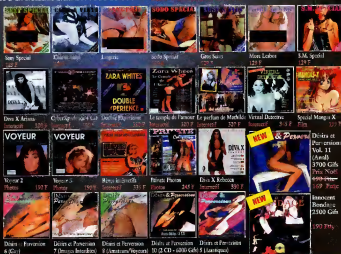
**à cette occasion la star du CD ROM Lea Martini
sera présente sur le Stand de CD STOCK
le Vendredi 7 Février
et le samedi 8 Février
pour une séance de dédicace
de 17 h à 18 h**

Empoëe Latex

[illegible]

Virtual Presence: 3
Malicia de Salsvin
Discourtes deux
jolie hongroises se
livrent à des jeux
trépassés - qu'elle-
soit Belles !
Un anse

**Commandez 24h/24h
sur le
3615 CROSTOCK**



Vol. 11
(Aval)
3700 Gils
Prix Noël
490 Prix
169 Prix
Innocent
Bondage
2500 Gils
190 Prix

vous pouvez passer vos commandes par tél. 01 42 29 32 32, fax : 01 42 29 32 35

BON DE COMMANDE CD Stock 114, rue Legendre 75017 Paris

Je récite par

► *Chlorophyll*

Artesia

Alumni [View Alumni](#) [Add Alumni](#) [Edit Alumni](#) [Delete Alumni](#)

Prénom :

Adresse

© 2000 Blackwell Science Ltd, *Journal of Internal Medicine* 247: 399–406

Code postal : Ville :

CB. N° 1 1 1

Expiry date: /

Titre		Prix total TTC
<input type="checkbox"/> L'univers du jeu ou <input type="checkbox"/> Desirs et Perversions 2 ou <input type="checkbox"/> Plaisirs Solitaires		0 F
PORT 29 Frs Franco métropolitaine 60 Frs contre-remboursement	+ Port	
	Total	

UN CHOIX DE 100 CD-ROMS "X" GRATUITS
CHOISISSEZ SEULEMENT VOTRE CD-ROM... NOUS FAISONS TOUT LE RESTE

TOUTES LES NOUVEAUTES & LES PLUS GRANDS CLASSIQUES DANS TOUTES LES GENRES : HARD ou EROTIQUES, INTERACTIFS, PHOTOS, FILMS, etc...

CHEZ VOUS EN 48 HEURES

GRACE A NOTRE SERVICE MINTEL

3617 CDFREE
ET NULLE PART AILLEURS

CHOISISSEZ VOS CD-ROMS, INDIQUEZ VOS COORDONNEES. PATIENTEZ POUR LA PASSAGE DE LA COMMANDE ET VOUS RECEVREZ, SEULS, 48 HEURES, NOTRE CELUI PAR LA POSTE SANS AUCUNE MARQUE EXTERIEURE. CE SERVICE EST NOTRE 744/74 71/7, SANS AUCUNE LIMITATION DE QUANTITE DE CD ET SANS AUCUNE OBLIGATION ULTERIEURE. VOUS N'AVEZ RIEN A PAYER, PAS MEME LES FRAIS D'ENVOI.

*Coût de la communication 0,377 fr. la minute, sans d'autre à payer. payé de la facture.

41 CD Rom de charme à recevoir GRATUITEMENT



Le premier membre de l'édition... Avec Zabou, Mylène, Valérie...



Une nouvelle et érotique... d'après tout les films que vous connaissez.



Un jeu sensuel et regard... des leur amis! Avec Shoko, Kim, Chantal...



Des jeux vraiment interactifs, avec les plus grandes stars du X: Draghixa, Magella, Zabou, Rebecca Lords...
 L'issue de ces histoires ne dépend que de vos choix...
 Compatibles Mac & PC, Version Française.
 Le Cybersex à portée de clic!



Draghixa, la légende du X. Finalité, érotisme à briser vos sens... à partir de 3 ans. 100% interactif.

Video MANGAS !



Guides des Merges: VF, Mac/PC



Présentation des techniques: VF, Mac/PC



Exclusivité de la série: VF, Mac/PC

Sur chacun des CD: Une histoire mangas X en version Française. Vous serez surpris par la qualité de l'animation, les vidéos sont extraites des meilleurs mangas X du marché. Une interface riche et pratique vous permettra de passer en Plein Ecran. Jusqu'à 1 heure de mangas X par CD !
Exclusivité: 3617 CD ACTIF



Exclusivité de la série: VF, Mac/PC

3617 CD ACTIF

- 1-Choisissez le ou les CD désirés.
- 2-Laissez-nous simplement vos coordonnées.
- 3-Vous les recevrez **Gratuitement**, sous pli discret par la poste en 48 heures.

Photos XX et Mangas

Sur chacun de ces CD de photos, d'une qualité exceptionnelle, vous trouverez une sélection de centaine de photos haute qualité HARD. Une interface conviviale rend ces CD d'une grande facilité d'utilisation.
MAC & PC, Exclusivité 3617 CD ACTIF



Spécial Aes



Mangas 3



Spécial S&M



Spécial anal



Mangas 1 (hard)



Mangas 1 (hard)

Stars du X interactives



La collection Stars du X interactives vous propose de découvrir les légendes du hard :
 - Draghixa
 - Rebecca Lord
 - Coralie...
 Dans ce premier volume, découvrez la superbe Léa Martini, promise au hot d'or 97.

- De nombreux autres CD disponibles sur le 3617 CD ACTIF
- 10 nouveaux titres chaque mois !
- Aucune obligation d'achat, aucune adhésion à un club.

EXCLUSIVITE 3617 CD ACTIF

Le Kamasutra en vidéo + un grand jeu érotique inédit !



n kiosque

ARCAD'X: 6 niveaux d'un jeu d'arcade hilarant et 35 séquences vidéo pour tout savoir sur le Kamasutra.

Avec Maïwa, Tonia Larivière, Loïs Angelis.

galement disponibles :

BOMB'X DAL'X CAST'X

Internet
Rose



versions disquettes uniquement

BOMB'X: 50 tableaux jouables à 4 en simultané.

DAL'X: un labyrinthe en 3D et 15 niveaux.

CAST'X: un grand jeu d'aventure et d'enquête policière avec Maïwa

Internet Rose: une visite guidée des sites les plus chauds sur le Web.

ON DE C O M M A N D E : à remplir en capitales et à retourner à:
EDIGOGO - 210 rue du Fig St-Martin, 75010 PARIS

o d'impression

PC / Mac

ux disponibles:

PC

MAC

ur les jeux, précisez

ne configuration.

Montant : F + 15 F de Port = Montant total. F.

Signature:

signé de votre représentant par chèque ou mandat exclusivem.

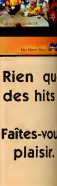
de postal : Ville

signé de votre représentant par chèque ou mandat exclusivem.

Promotion Spécial Noël 3 jeux pour le prix d'un !



Prehistorik 2
Un jeu de
plateforme truffé
de pièges et
passages secrets
MOKTAR
Autre jeu de
plateforme avec le
célèbre
personnage créé
par Lagaf
Superski 2
Simulation sportive
en 6 épreuves



disponibles
par correspondance
auprès de
PRESSIMAGE,
Non-Séries,
5/7 rue Raspail
93100 MONTREUIL

Nom:
Prénom:
Adresse:
CP: VILLE:
PC Disquettes / PREHISTORIK 2
+ MOKTAR
Le pack 69 F + SUPERSKI 2
+ 15 F Port et frais d'expédition = **84 F**
Règlement uniquement par Chèque ou Mandat postal à l'ordre de PRESSIMAGE.



36 17 CD GRATIS*

Connectez-vous et recevez gratuitement les meilleurs CD ROM X du moment !



CENSURE : Les dernières photos de star du porno : Demi Moore, John Cleese, N. J. de la...
Michele...



CENSURE : Les dernières photos de star du porno : Demi Moore, John Cleese, N. J. de la...
Michele...



X : Les dernières photos de star du porno : Demi Moore, John Cleese, N. J. de la...
Michele...



X : Les dernières photos de star du porno : Demi Moore, John Cleese, N. J. de la...
Michele...



CENSURE : Les dernières photos de star du porno : Demi Moore, John Cleese, N. J. de la...
Michele...



CENSURE : Les dernières photos de star du porno : Demi Moore, John Cleese, N. J. de la...
Michele...



CENSURE : Les dernières photos de star du porno : Demi Moore, John Cleese, N. J. de la...
Michele...



CENSURE : Les dernières photos de star du porno : Demi Moore, John Cleese, N. J. de la...
Michele...



CENSURE : Les dernières photos de star du porno : Demi Moore, John Cleese, N. J. de la...
Michele...



CENSURE : Les dernières photos de star du porno : Demi Moore, John Cleese, N. J. de la...
Michele...



X : Les dernières photos de star du porno : Demi Moore, John Cleese, N. J. de la...
Michele...



X : Les dernières photos de star du porno : Demi Moore, John Cleese, N. J. de la...
Michele...



SEXY CD 6 Spécial STARS : 1000 photos récentes des stars les plus connues : Cindy, Pamela, David, Michele, Claudin...

Enfin de **VRAIS**
CD ROM de qualité
; jusqu'à 2500 pho-
tos par titre...

= 0^F

des animations XXX,
des photos soft et
de l'interactivité de
qualité !

10 000 Clients déjà
satisfaits

...des dizaines d'autres titres disponibles sur notre nouveau serveur.

Pas de chèque à envoyer, pas de numéro de carte bleue à laisser.
Vous nous indiquez votre choix, l'adresse de livraison. Nous faisons le rest
en expédiant en **48 H**, sous pli discret.

CD PHOTOS INTERACTIF... ANCIENS TOUS... PRIVATE VUE... LES PACS... CD PHOTOS INTERACTIF...



LE PLUS GRAND MAGASIN DE CD X A PARIS

15000 PRODUITS EN STOCK, 1500 REFERENCES

Vous attendent au 37 Rue de Lappe, 75011 Paris

Métro : **BASTILLE** de 9 h à 19 h

Nous Rachetons tous vos CD X Cash ou par Bon D'achat

Grossistes, Revendeurs contactez nous par fax : 01 49 29 02 19

CYBERVISION





SEX TET
Le concept J.B. DROT
avec 1 CD et 10 photos
Carnet, Clés de la...



PACK 5 CD INTERACTIFS
Pack 5 CD interactifs
à 19 de vidéo et
à 15 de jeux
chanson, dragage...



VIRTUAL PRESENCE 1
Virtual Presence 1
Vidéo avec son air
cassette. Vidéo et inter-
activité en 3D. VF



VIRTUAL PRESENCE 2
Virtual Presence 2
Un double impact de
qualité avec 2 super-
bes vidéos. Vidéo et inter-
activité en 3D. VF



MAMCARA 1989
MAMCARA 1989
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



VOYEUR 1
Voyeur 1
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



VOYEUR 2
Voyeur 2
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



VOYEUR 3
Voyeur 3
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



VOYEUR 4
Voyeur 4
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



SEXY SM
Sexy SM
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



SEXY SM 2
Sexy SM 2
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



SEXY SM 3
Sexy SM 3
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



SEXY SM 4
Sexy SM 4
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



SEXY SM 5
Sexy SM 5
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



SEXY SM 6
Sexy SM 6
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



SEXY SM 7
Sexy SM 7
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



SEXY SM 8
Sexy SM 8
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



SEXY SM 9
Sexy SM 9
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



3 CD 5 FILMS + 3000 PHOTOS X
3 CD 5 FILMS + 3000 PHOTOS X
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



3 CD 5 FILMS + 3000 PHOTOS X 2
3 CD 5 FILMS + 3000 PHOTOS X 2
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



3 CD 5 FILMS + 3000 PHOTOS X 3
3 CD 5 FILMS + 3000 PHOTOS X 3
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



3 CD 5 FILMS + 3000 PHOTOS X 4
3 CD 5 FILMS + 3000 PHOTOS X 4
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



3 CD 5 FILMS + 3000 PHOTOS X 5
3 CD 5 FILMS + 3000 PHOTOS X 5
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



3 CD 5 FILMS + 3000 PHOTOS X 6
3 CD 5 FILMS + 3000 PHOTOS X 6
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



3 CD 5 FILMS + 3000 PHOTOS X 7
3 CD 5 FILMS + 3000 PHOTOS X 7
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



3 CD 5 FILMS + 3000 PHOTOS X 8
3 CD 5 FILMS + 3000 PHOTOS X 8
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



3 CD 5 FILMS + 3000 PHOTOS X 9
3 CD 5 FILMS + 3000 PHOTOS X 9
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



INVESTIGATOR
Investigator
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



PLEASURE PARKS
Pleasure Parks
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



PRIVATE
Private
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



PRIVATE 2
Private 2
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



PRIVATE 3
Private 3
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



PRIVATE 4
Private 4
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



PRIVATE 5
Private 5
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



PRIVATE 6
Private 6
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



PRIVATE 7
Private 7
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



MANGHARD
Manghard
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



SEXY MAN
Sexy Man
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



MANGA X 1
Manga X 1
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



MANGA X 2
Manga X 2
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



MANGA X 3
Manga X 3
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



MANGA X 4
Manga X 4
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



MANGA X 5
Manga X 5
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



MANGA X 6
Manga X 6
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



MANGA X 7
Manga X 7
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



VOYEUR 1
Voyeur 1
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



VOYEUR 2
Voyeur 2
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



VOYEUR 3
Voyeur 3
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



VOYEUR 4
Voyeur 4
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



VOYEUR 5
Voyeur 5
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



VOYEUR 6
Voyeur 6
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



VOYEUR 7
Voyeur 7
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



VOYEUR 8
Voyeur 8
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.



VOYEUR 9
Voyeur 9
150 vidéos pour le
bon goût des raffinés
avec CD X interactifs.

à de commande à retourner à **CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS** - Envoi sous pli cacheté

PRODUIT	PRIN
Caissier de Dragage et Rebecca Lord	GRATUIT
1 CD acheté = 100 de Persécution 1 offert, 2 CD achetés = 2 CD offerts	GRATUIT
FRAIS DE PORT	30 Frs
TOTAL	

PROCHAIN NUMÉRO...

1997 ? Vous voulez dire... tout de suite maintenant ? Et oui, le cru ludique 96 à peine consommé et déjà le 97 envire la rédac.

On murmure de noms comme M.D.K., Ultima, Flying Corps, Dark Earth, autant de futurs millésimes à savourer sans modération !



M.D.K.

Développé par l'équipe de Shiny Entertainment, ce jeu d'action est la première incursion des développeurs d'Earthworm Jim dans le domaine de la 3D calculée en temps réel. Et à la vue du résultat, ils s'avèrent aussi doués et inventifs qu'ils l'ont été en 2D ! Les possibilités offertes par votre personnage sont exceptionnelles et tirent partie d'un moteur 3D unique, permettant de zoomer en temps réel sur n'importe quel ennemi, et ce quelque soit la distance qui vous sépare de lui ! Incroyable !

X-Wing versus Tie Fighter

Faisant suite à X-Wing et Tie Fighter, ce titre est la troisième (sans compter les add ons) incursion de LucasArts dans l'univers mis en images par George Lucas, à prendre l'apparence d'un simulateur de combats spatiaux. Ce nouvel épisode met l'accent sur le multijoueur et propose une option réseau permettant de réunir jusqu'à huit pilotes pour effectuer en équipe de véritables missions. En solo, vous pouvez également incarner un moineau de l'empereur ou jouer dans le camp de Chewbacca !



Rédaction
Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lévesque
Rédacteur en chef : Olivier Gossu
Chef de l'information : Didier Lohé
Secrétaire de rédaction : Julie Belletier
Rédacteurs : Eric Cormac, Frédéric Meril, Thierry Pato, Olivier Rogé
Ont participé à ce numéro : Luc Berthelot, Raphaël, Cedric Gosselin, Bruno Gosselin, Arnaud Gosselin, Christophe Hémard, Stéphane Kautzmann, Dominique Lacroix, Frédéric Lacroix, Dominique Lacroix, Dominique Lacroix.

Abonnements
11 rue Raspail, 93106 Montreuil Cedex - France
Service Abonnements
55 route de Longmeau - 93137 - Chilly Mazarin Cedex
Tel. 01 49 88 63 63

Diffusion - Vente
Offre Le Point - 01 49 88 63 63, 93137, Chilly Mazarin Cedex
55 route de Longmeau - 93137 - Chilly Mazarin Cedex
(service aux clients de presse)

Diffusion export
Contact : Alain Toubert - 01 49 88 63 63

Publication
Rédacteur en chef technique : Jacques Gossu
Chef de l'information : Stéphane Lévesque
Secrétaire de rédaction : Julie Belletier
Responsable PAF : Stéphane Lévesque

Multimédia
Conception : Claude Fournier, Jean-Luc Lohé

Création
Rédacteur en chef : Francis Lacroix (Rédaction multimédia)

Administration
Généraliste en charge : Lucie Lohé
Comptabilité multimédia : Patrick Wondraczek
Comptabilité générale : Stéphane Lacroix

Juridique
Thierry Lohé

Marketing
Responsable : Christine de Gaudet
Marketing direct : Nicolas Becker

Publicité
Directeur de développement :
Adrien Lohé - 01 49 88 63 63
Développeur de publicité : Thierry Pato - 01 49 88 63 63
Rédaction Publicité : Jean-Luc Lohé - 01 49 88 63 63

Représentants internationaux

• États-Unis :
Hunt European Media LLC - Ralph Lohé
Tel. : 01 49 88 63 63 - Fax : 01 49 88 63 63

• Angleterre - Grande-Bretagne :
Hunt European Media
Tel. : 01 49 88 63 63 - Fax : 01 49 88 63 63

Directeur Editorial
Directeur du contenu et des rédactions :
Philippe Lohé
Directeur adjoint : Patrick André
Assistante de direction : Virginie Guyard

Génération 4 est édité par l'éditeur B. A. Lohé
11 rue Raspail - 93106 Montreuil Cedex - France
N° 9871 - ISSN 0911-9100 - Dépôt légal 1^{er} trimestre 1997

La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions exprimées dans les articles, sauf avis contraire des auteurs. L'envoi de tout matériel est sous réserve d'acceptation par l'éditeur.

Les données de ce numéro sont les suivantes :
- Le 1^{er} trimestre 1997 : 100 000 exemplaires, plus les tirages des numéros 2 et 3 de l'année 41, d'après les données de l'éditeur.

Les données de ce numéro sont les suivantes :
- Le 1^{er} trimestre 1997 : 100 000 exemplaires, plus les tirages des numéros 2 et 3 de l'année 41, d'après les données de l'éditeur.

Les données de ce numéro sont les suivantes :
- Le 1^{er} trimestre 1997 : 100 000 exemplaires, plus les tirages des numéros 2 et 3 de l'année 41, d'après les données de l'éditeur.

Les données de ce numéro sont les suivantes :
- Le 1^{er} trimestre 1997 : 100 000 exemplaires, plus les tirages des numéros 2 et 3 de l'année 41, d'après les données de l'éditeur.

Les données de ce numéro sont les suivantes :
- Le 1^{er} trimestre 1997 : 100 000 exemplaires, plus les tirages des numéros 2 et 3 de l'année 41, d'après les données de l'éditeur.

Les données de ce numéro sont les suivantes :
- Le 1^{er} trimestre 1997 : 100 000 exemplaires, plus les tirages des numéros 2 et 3 de l'année 41, d'après les données de l'éditeur.

Les données de ce numéro sont les suivantes :
- Le 1^{er} trimestre 1997 : 100 000 exemplaires, plus les tirages des numéros 2 et 3 de l'année 41, d'après les données de l'éditeur.

Les données de ce numéro sont les suivantes :
- Le 1^{er} trimestre 1997 : 100 000 exemplaires, plus les tirages des numéros 2 et 3 de l'année 41, d'après les données de l'éditeur.

Les données de ce numéro sont les suivantes :
- Le 1^{er} trimestre 1997 : 100 000 exemplaires, plus les tirages des numéros 2 et 3 de l'année 41, d'après les données de l'éditeur.

Palmarès des meilleures ventes du mois de novembre Electre Multimédia

Rang	Nombre de ventes	TITRE	ÉDITEUR	Classement du mois précédent	Évolution	Meilleure classement
1	(1)	Rally Championship	Europress Software	-	-	1
2	(2)	Chevaliers de Baphomet	Revol. Soft./Virgin I. E.	5	↗	2
3	(3)	Grand Prix II	Microprose	1	↘	1
4	(3)	Z	Warner Interactive	4	↗	4
5	(3)	Quake	GT Interactive	2	↘	2
6	(1)	Lighthouse	Sierra	-	-	6
7	(1)	Flight Simulator 6	Microsoft	-	-	7
8	(1)	Versailles	RMN/Canal +	-	-	8
9	(1)	Daggerfall	Bethesda Software	-	-	9
10	(1)	Syndicate War	Bullfrog/Electronic Arts	-	-	10



3615 Electre

RUBRIQUE MULTIMÉDIA : retrouvez parmi 5 000 titres CD celui qui vous intéresse.

HOT-LINE CD

Pour tout problème concernant vos CD de service de presse, contactez notre hot-line au 06 (1) 49 88 63 63 ou 06 (1) 49 88 63 70.

La rédaction se tient à votre disposition pour toute demande de service de presse par téléphone.



JOYEUX NOËL ET BONNE ANNÉE

WARCRAFT

EDITION II DELUXE



WARCRAFT II, UN SUCCÈS MONDIAL POUR UN JEU DE STRATÉGIE
QUI PREND TOUTE SA DIMENSION EN MODE MULTI-JOUEURS.

LA PRESSE : UN ENTHOUSIASME UNANIME !

JUSTE A L'ÉCRAN : GENÉRAL ★★★★★

LE JEU : GENÉRAL ★★★★★ PC/IBM GENÉRAL ★★★★★ PC/LINUX GENÉRAL ★★★★★

PC/OS/2 GENÉRAL ★★★★★ Jeu du Mois PC/IBM GENÉRAL ★★★★★



MAXI



<http://www.blizzard.fr>

Warcraft II, Edition Deluxe et Warcraft II, Edition du 1001 Points sont des marques déposées de Blizzard Entertainment.